



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Taika Suomela

Kauhun visuaalisuuden historia ja sen hyödyntäminen nykypeliteollisuuden hahmonluonnissa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestintä

Opinnäytetyö

19.4.2018

Tekijä(t) Otsikko	Taika Suomela Kauhun visuaalisuuden historia ja sen hyödyntäminen nykypölyteollisuuden hahmonluonnissa
Sivumäärä Aika	50 sivua 19.4.2018
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animointi ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	Lehtori Jaro Lehtonen

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on tutkia kauhun visuaalisuuden historiaa aina kansantarustosta nykypäivän videopelituotantoon. Tavoitteena on myös tutustua kauhun tematiikkaan sekä siihen, mitkä elementit tekevät genrestä ahdistavan ja pelottavan, ja miten näitä elementtejä voisi hyödyntää videopelien hahmonluonnissa. Tämän opinnäytetyön tavoitteena on pohtia visuaalisten ärsykkeiden vaikutusta ahdistuksen ja pelon luonnissa.

Teoriaosuus keskittyy kauhun historiaan sekä hahmonluonnin perusteisiin. Materiaali on kerätty perehtymällä kauhun genreä sekä hahmosuunnittelua käsittelevään kirjallisuuteen ja verkkomateriaaleihin. Kauhun historiaan syvennytään kolmen osa-alueen kautta: kauhu ennen filmiä, elokuvateollisuuden kultakausi ja lopulta kauhu videopeleissä. Hahmonluonti taas perehtyy suunnitteluun aina taustatarinasta hahmodesignin kulmakiviin ja viimeistelyyn lopputulokseen saakka.

Toiminnallisena osuutena toimii videopelihahmon toteuttaminen kuvitteelliseen projektiin, kerättyjä ennakkotietoja hyödyntäen. Opinnäytetyön aiheenrajauksen puitteissa hahmonluonti keskittyy konseptuaaliseen suunnitteluosuuteen, mutta kattaa myös toteutetun 2D-designin pohjatuksen tulevaa 3D-mallinnusta varten.

Lopputuloksena syntyi tutkimus jossa perehdytään kulttuurihistoriaamme kauhun osalta sekä siihen, mistä kauhun visuaalisen puolen kantavat elementit ovat ottaneet juurensa. Tutkimuksen puitteissa voidaan todeta kauhulla olevan pitkät perinteet historiassamme ja kauhukuvaelmien säilyttäneen visuaalisen ilmeensä mediasta riippumattomana.

Tutkielma auttoi minua tarkastelemaan kauhua, sen elementtejä ja historiaa analyttisemmin. Se toi myös uudenlaisia näkökulmia ja ideoita hahmonluontia varten. Uskon, että tutkielmassa on käyty tehokkaasti läpi sen kattamat osa-alueet ja työ antaa hyvän yleiskatsauksen kauhun visuaalisuuden historiasta ja sen hyödyntämisestä kiinnostuneille.

Avainsanat	kauhu, videopeli, hahmonluonti
------------	--------------------------------

Author(s) Title	Taika Suomela History of horror visuals and utilization in modern gaming character creation
Number of Pages Date	50 pages 19 April 2018
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Degree Programme in Media
Specialisation option	3D Animation and Visualization
Instructor(s)	Jaro Lehtonen, Senior Lecturer
<p>The goal of this thesis is to study the visual history of horror all the way from folktales to the modern day video game production. The themes also include getting familiar with the thematic aspects of horror and investigating which elements make the genre feel so distressing and frightening, and how to utilize these elements in the creation of video game characters. The target of this thesis is to reflect the visual stimulus in creation of anxiety and fear.</p> <p>The theoretical part focuses on the history of horror, and the principles of character creation. The studied material has been gathered from literature and the Internet sources addressing the genre of horror and character creation. The history of horror is familiarized through three parts: horror before film, the golden era of the film industry and finally the horror in video games. After, the character creation takes a look into the process from the background story, to the backbones of design, and finally to the finished end result.</p> <p>The practical part of the thesis is about designing a character for an imaginary video game project, utilizing the gathered foreknowledge. Based on the topic of the thesis, the practical part focuses on the conceptual design part of character creation but also covers the preparation of the 2D-design for the future 3D-modeling.</p> <p>As a final result, a study was created concentrating on our cultural history of horror, and from where the main supporting elements of horror have come from. Based on the study, we can argue that horror has long traditions in our history, and the horror tableaux have kept their visual imaginary independent between different forms of media along the years.</p> <p>The study helped me to view horror and its elements, and history more analytically. It also gave me new views and ideas for the character design. I believe the study covers efficiently its themes and gives a good overview for everyone interested in the visual history of horror and how to utilize it.</p>	

Keywords	horror, videogame, character creation
----------	---------------------------------------

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Käsitteiden määrittely	2
3	Kauhun visuaalinen historia	3
3.1	Aika ennen filmiä	5
3.2	Kauhun historia valkokankaalla ja klassinen kauhun ilme	7
3.3	Nykyhetki ja kauhu peleissä	9
3.3.1	Kauhupelien hirviöt	12
3.3.2	Hirviöhahmojen luokittelu	13
3.3.2.1	Vampyyrit	14
3.3.2.2	Ihmissudet ja hirviömäiset muodonmuutokset	14
3.3.2.3	Hullut tiedemiehet ja heidän luomuksensa	15
3.3.2.4	Zombit ja elävät kuolleet	16
3.3.2.5	Aaveet ja haamut	16
3.3.2.6	Myytit legendat ja sadut	17
3.3.2.7	Luonnon kosto ja takaisinisku	18
3.3.2.8	Paholaisen työt	18
3.3.2.9	Avaruushirviöt	19
3.3.2.10	Tappava teknologia ja koneet	19
3.3.2.11	Ihmishirviöt	19
4	Hahmon suunnittelu	20
4.1	Arkkityypit	22
4.2	Tarina	24
4.3	Muodot ja siluetit	26
4.4	Referenssit	28
4.5	Hahmon tunne, estetiikka, ja värit	29
4.6	Uncanny Valley eli outo laakso	33
4.7	Hahmon viimeistely seuraavaan tuotantoprosessiin	35
5	Hahmon toteutus	37
5.1	Taustan suunnittelu	38
5.2	Hahmon visuaalinen puoli	39
6	Yhteenveto	44
	Lähteet	47

1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia kauhun elementin historiaa ja käyttöä suunnittelussa, tarkemmin hahmonluonnissa videopeleihin. Paneudun kauhun visuaaliseen historiaan aina kansantaruista moderniin elokuvaan ja siihen, mikä on luonut nykypäiväisen kauhun kuvan. Katsaus kauhun historiaan avaa käytös- ja ajatusmallejamme suhteessamme kauhuun ja siihen, miksi ja mistä toistuvat teemat kumpuavat.

Tämä opinnäytetyö käsittelee kauhua länsimaalaisen taiteen historiassa, sivuten hieman muun muassa Aasian kauhuperinnettä. Aihe on kuitenkin hyvin laaja käsiteltäväksi maailmanlaajuisesti, joten aiherajaus on tehty. En väitä tämän opinnäytetyön olevan kaikenkattava, sillä vaikka kauhun tematiikka on ollut jo pitkään kiinnostukseni kohteena, olen varmasti itse kuluttanut siitä eri medioissa vain hyvin niukan murto-osan. Opinnäytteen pohjimmainen tarkoitus on siis tutustua kauhun visuaaliseen perinteeseen ja tämän pohjalta ymmärtää sen tarkoituspohjia ja jo tehtyjä teoksia paremmin. Toivon tämän tiedon avaavan ymmärryksen uudenaiseen hahmodesigniin, sillä kauhun estetiikka kiinnosti itseäni etenkin hahmon luonnin näkökulmasta. Tarkoitukseni oli tutkia kuinka paljon kauhun visuaalisen historian tuntemuksella on painoarvoa peliteollisuuden hahmonluonnissa, ja kuinka paljon se voi hyödyttää prosessia.

Niin elokuvissa kuin videopeleissäkin kauhun tunnelman luovat lukuisat elementit, jotka muodostavat kokonaisuuden. Tavoitteena onkin pohtia, mitkä teemat muodostavat kauhun ja miten näitä pelkotiloja voisi hyödyntämään ainoastaan visuaaliselta pohjalta. Koska opinnäytteen tutkimuspohjana on vain visuaalinen puoli, en pohdi kauhun muita erittäin oleellisia elementtejä, kuten musiikkia ja äänimaailmaa. Puhun myös hahmonluonnin kultaisista säännöistä ja siitä, minkälaisiin designpäätöksiin pelintekijä voi päätyä saavuttaakseen pelaajassa halutun reaktion. Myös hahmon luonnin yhteydessä esitetyt väittämät pohjautuvat länsimaalaiseen designkäsitykseen. Suuri osa esitetystä tiedosta on universaalia, mutta esimerkiksi värien käytössä esiintyvät kulttuuriset erot on hyvä ottaa huomioon käytännön sovelluksessa.

Huomioitava on kuitenkin tieteellisen tutkimuksen puute videopeliteollisuuden parissa sekä erityisesti tämän puutteen heijastuminen kauhupeleihin ja niiden tuotantoon. Tästä syystä huomattava osa tämän opinnäytetyön sisällöstä perustuu elokuva- ja kauhuelokuvatutkimukseen. Kaikki opinnäytetyössä mainitut pelit tai hahmot eivät ole lähtöisin

eksklusiivisesti kauhupeleistä, vaan peleistä jotka saattavat pitää sisällään vain kauhun elementtejä. On kuitenkin syytä huomioida, että kauhu – kuten mikään muukaan viihdeteollisuuden genre – ei ole olemassa tyhjiössä, vaan toisinaan sijaitsee limittäin eri lajityyppien välissä, toisilta lainaillen.

Toiminnallisessa osuudessa toteutan teoriaosuuden pohjalta hahmon, joka tukeutuu esittämiini väittämiin kauhun tematiikasta sekä ihmisen psykologiasta ja psyykestä. Hahmonluonnissa pidän mielessä mitkä seikat muodostavat hyvän designin ja mitä hahmosuunnittelussa tulee ottaa huomioon.

Tämä opinnäytetyö on hyödyllinen kaikille jotka ovat kiinnostuneet kauhusta ja sen visuaalisesta historiasta ja sen hyödyntämisestä hahmosuunnittelussa. Vaikka pohjalla onkin ollut ajatus videopelihahmosta, pitävät hahmonluonnin näkökulmat paikkansa median formaatista huolimatta.

2 Käsitteiden määrittely

Antagonisti: Hahmo, joka vastustaa protagonistin edistystä ja on usein merkittävänä vastavoimana oleellinen tarinalle

Chiaroscuro (clair-obscur): Valaistuksellinen tehokeino, joka antaa inspiraatiota kauhun kontrastiselle valaistukselle.

Design tai muotoilu: Esineen tai asian suunnittelu ja valmistus

First person -näkökulma: Näkökulma jossa pelaaja katsoo ns. pelihahmon silmin maailmaa. Pelaajahahmosta ei tyypillisesti näy muuta kuin kädet kameran sivuilla.

Genre tai lajityyppi/tyylisuunta: Jonkin taiteenalan laatu, laji, luokka, tyyppi tai esitystapa.

Immersio: Viittaa pelaajan kokemukseen syventyä peliin niin voimakkaasti, että pelin ulkopuoliseen aika ja maailma katoavat täysin.

Media: (Tässä opinnäytetyössä) kaikki mahdolliset visuaaliset mediat, joissa hahmo-designin periaatteita voit hyödyntää; elokuvat, sarjakuvat, pelit jne.

Multiplayer: Peli, jota pystyy pelaamaan lukuisat pelaajat eri puolelta maailmaa.

Protagonisti: Päähenkilö, jonka vastavoima on antagonististi tai antagonistiset hahmot.

Referenssikaavio: Suomennot englannin kielen sanasta ”model sheet”; yleisluontoinen katsaus hahmon visuaaliseen puoleen

Rig tai rigi tai riggaus: Hahmoa ohjaileva animoitava luuranko

Tyylikaavio: Suomennot englannin kielen sanasta ”style sheet”; määrittää hahmon ”tyylin”; miten hahmo tulee toteuttaa uudelleenluontia varten, esimerkiksi mittasuhteiden osalta.

3 Kauhun visuaalinen historia

Ensimmäisenä kun alamme määrittelemään kauhun historiaa, on ehkä soveliaista kysyä itseltämme mitä kauhu ja sen genre on ja miten se määritellään? Peter Schepelern määrittelee aiheen näin:

Fiktio(elokuva), joka pyrkii herättämään yleisössä kauhun ja pelon tunteita käyttäen sellaisia tapahtumakulkuja, jotka käsittelevät makaabereja (mielellään myös morbideja, verisiä, rikollisia ja mahdollisesti mielikuvituksellisia) asioita, ja kerrontapaa, joka painottaa jännitystä, yllätyksiä ja kauhutehosteita.

Vaikka Schepelern viittaakin määritelmällään elokuvakerrontaan, on määrittely silti sangen paikkansapitävä kaikissa, niin klassisissa kuin nykyaikaisissa medioissa (Schepelern 1986, 16). Kauhu itsessään pyrkii herättämään pääasiassa tietynlaisia – yleensä negatiivisia – tunnetiloja. Kauhun määritelmä on kuitenkin jokseenkin häilyvä, sillä myös mediat, jotka eivät kauhuksi lukeudu, saattavat sisältää kauhun elementtejä tarkoitukseensa rakentaa jännityksen tunnetta. On myös suhteellista mikä pelottaa yksittäistä ihmistä yksilönä. Se mikä toisen mielestä on pelottavaa henkilökohtaisella tasolla, ei kuitenkaan välttämättä ole yhtä pelottavaa jollekin muulle. Ihmiset kokevat eri tavoilla esimerkiksi henkilöhahmon visuaalisen puolen, psykologian sekä käyttäytymisen ja toiminnan. (Morin 2015.)

Pohjimmiltaan kuitenkin se, mikä meitä pelottaa ja miksi jokin asia on meistä kauhistuttava, perustuu alkeellisiin vaistoihimme. Ihmisen syvin pelko on tuntematon: kaikki, mitä emme tiedä tai tiedosta. Mitä tahansa voi lymyillä pimeydessä, joten se tarjoaa meille loputtoman mahdollisuuden mielikuvituksiemme myllerrykselle. Myös asiat, joita emme

normaalisti näe – tai mitä meidän ei normaalisti pitäisi nähdä – aiheuttavat meille epä-mukavan tunteen. Siksi esimerkiksi veren ja sisäelinten visualisointi luo nopeasti reaktion, sillä normaalissa maailmassa ne eivät ole esillä, tai ovat näkyvillä vain jos jotain pahaa on tapahtunut. (Barret 2014.) Mikä tahansa omituinen ja poikkeava herättää mielenkiintomme ja saa meidät lähestymään kohdetta, vaikka se ei ehkä olisikaan kovin hyvä idea. Veristen teemojen toistumisella on siis syynsä kauhun parissa. Ihmiskunnan pelot voi kiteyttää kolmeen sanaan: vammautuminen, kipu ja kuolema (Landis 2011, 13).

The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown.

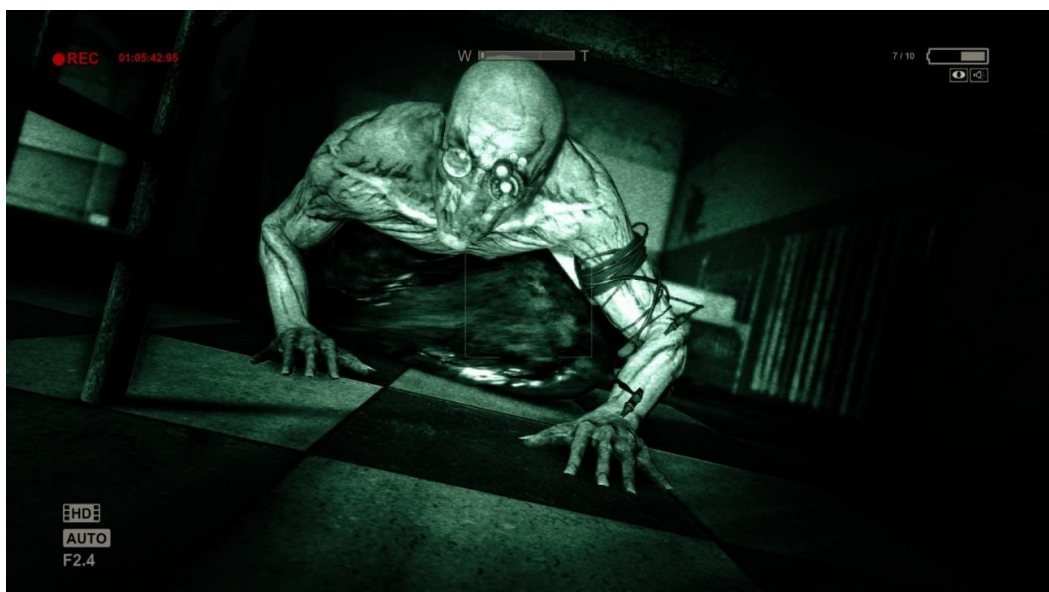
H. P. Lovecraft (*Supernatural Horror in Literature* 1925)

Nothing is so frightening as what's behind the closed door.

The audience holds its breath with the protagonist as she/he (more often she) approaches that door. The protagonist throws it open, and there is a ten-foot-tall bug. The audience screams, but this particular scream has an oddly relieved sound on it. 'A bug ten feet tall is pretty horrible', the audience thinks, 'but I can deal with a ten-foot-tall bug. I was afraid it might be a hundred feet tall'.

Stephen King (*Danse Macabre* 1981)

Ihmismieltä ajaa edelleenkin alkukantainen ”flight or fight” -reaktio, eli päätös joko paeta tai taistella vastaan. Ihmisten kehittyessä alkukantaisesta ja enemmän eläimellisemmästä nykyaikaiseen sivistyneeseen ihmiseen, ei tarvetta tälle reaktiolle pääasiallisena selviytymiskeinona enää ole. Alitajuinen tarve kuitenkin tälle tunnetilalle jäi; halu jännitykselle ja tuntee adrenaliinin kerääntyvän, sydämenlyöntien tihentyvän ja hengityksen muuttuvan raskaammaksi. Ja tätä kaikkea kauhu meille tarjoaa. Kauhun periaatteena on etsiä ja kohdata omat pelkomme. (Barret 2014.)



Kuvio 1. *Outlast* (2013)-pelissä pelaaja löytää itsensä kameramies Miles Upshurin ken-
gistä.

Nykyään kauhu peleissä tuntuu jakautuvan kahteen kategoriaan: selviytymiskauhu (*survival horror* tai *horror simulation*) ja toimintakauhu (*action horror* tai *horror wrapping*). Näissä molemmissa visuaalinen ilme ja teemat ovat hyvin samankaltaisia, mutta pelin henki vaihtelee nimenmukaisesti joko pelkästä selviytymisestä täyteen toimintapakettiin. (Grip, 2014.) Eron ydin on siinä minkälaisen kokemuksen peli haluaa pelaajalleen tarjota. Toimintakauhun tarkoitus on pääasiassa viihdyttää, kun taas selviytymiskauhu pistää kauhun tunteen etualalle ja pelaajan kamppailemaan hengestään. Kauhupelien havitteleva tunnekaiku on ainutlaatuinen sillä videopelien emotionaalinen lataus on yleisesti painottunut saavutuksen tunteeseen, jonka pelaaja tavoittaa suoriuduttuaan pelissä onnistuneesti (Jenova 2016). Selviytymiskauhu oli niiden ensimmäisten videopelien joukossa jotka yrittivät tietoisesti herätellä tunteita pelaajissa, ja näin ollen oleellisessa asemassa taiteen ja pelien välisenä linkkinä (Fahs 2009).

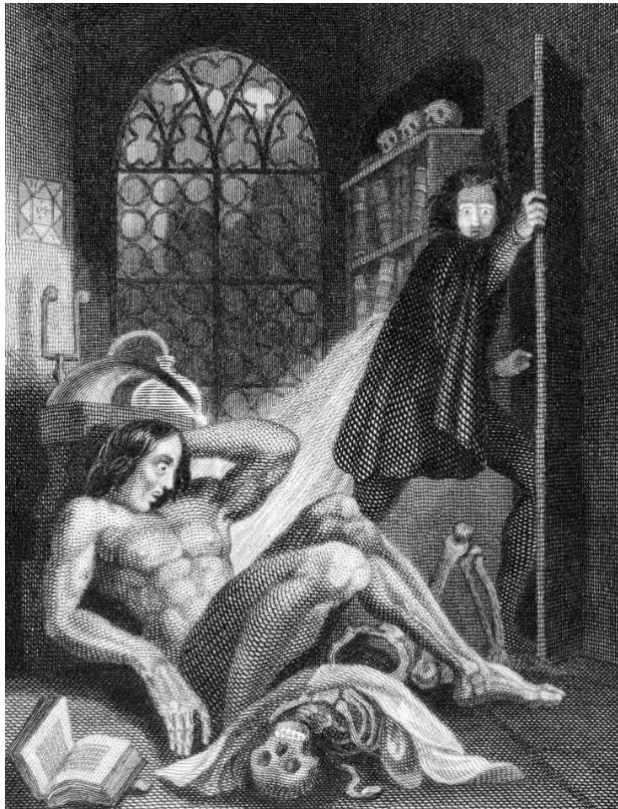
Huomioitavana seikkana on myös itse pelin kulku. Kauhun tunnelma rakentuu niin pelimekaniikasta, äänimaailmasta kuin visuaalisesta ilmeestä. Olennaisena myös pelin vaikeus. Mikäli peli on liian helppo, se ei tuota pelaajalle pelon tunnetta; monet kokeneet pelaajat vannovat vaikeimman tason olevan se, mistä todellinen tunnelma löytyy. Kun panokset ovat korkeammalla, aivot tulkitsevat ryöpyävän adrenaliinin pelon tunteeksi, vaikka pelin tarjoama sisältö ei olisi kovin pelottavaa. (Pruett 2011.)

3.1 Aika ennen filmiä

Ihmisten mielenkiinto kauhuun, ja sen suomaan jännitykseen tarinoissa, on kulkenut läpi historian. Jo muinaisessa Kreikassa oli kauhulle omistettu oma jumalansa, Phobos. Länsimaalaisessa kirjallisuushistoriassa taistelu pahoja henkiä vastaan sekä rikokset ja demoniset näyt ovat olleet osana läpi historian, muun muassa Gilgames tai satu Pyhästä Yrjöstä ja lohikäärmeestä. (Schepelern 1986, 20.) Perustuupa länsimaissa kulttuuria vuosisatoja muovannut kristinuskokin pitkälti helvetin paholaismaisilla kauhuilla peloteltuun (Landis 2011, 13). Myös klassiset epiikat, kuten Tuhannen ja yhden yön tarinat, Boccaccion Decamerone sekä Danten Jumalainen näytelmä, on höystetty julmilla ja kauhistuttavilla kuvauksilla (Schepelern 1986, 20).

Suurimman läpimurron modernin kauhun osalta teki kuitenkin goottilainen kirjallisuus. Tämä kirjallisuuden uusi suunta avasi ovet pelolle ja demoniselle ilmapiirille aivan uudella tavalla, jota ei aikaisemmin 1700-luvun lopun kirjallisuudessa oltu nähty. Tämä kirjallisuuden vaihe alkoi Englannissa Horace Walpolen romaanilla *The Castle of Otranto*

(1765), mutta varsinainen läpimurto tapahtui Clara Reeven teoksen *The English Baron* (1777) myötä. Näiden romaanien henkeä seurasivat muun muassa Ann Redcliffen *The Mysteries of Udolfo* sekä ehkä tunnetuin ja suurimman paikan nykyisessä populaarikulttuurissa ansainnut Mary Shellyn *Frankenstein; or, the modern Prometheus* (1818). Goottilaisen romaanin teemat – jotka painottivat synkkää, demonista ilmapiiriä – vaikuttivat eurooppalaiseen ja amerikkalaiseen kirjallisuuteen merkittävästi; Dickensin *Our Mutual Friend*, Edwin Droodin arvoitus (1870), Sheridan Le Fanun *In a Glass Darky* (1872) ja Oscar Wilden *Dorian Grayn muotokuva* (1890). Kyseessä tuntui olevan aivan uusi suunta, joka otti valtaansa ihmiset ympäri maailmaa. Olipa vastaava aalto genren suosion kanssa havaittavissa myös sekä Saksassa että Ranskassa, joista saksalaisina tunnettuina kirjailijoina nousivat Hoffmann, Chamisso ja Tieck, kun taas Ranskassa käytettiin karkeimpiakin kauhuaineiksia Hugon, Dumas’n ja Suen romaanien kauhukertomuksia luomassa – suurella yleisömenestyksellä. (Schepelern 1986, 20–22.)



Kuvio 2. Kuvitus Mary Shellyn romaaniin *Frankenstein; or, the modern Prometheus* (1818).

Kirjallisuus ei tietystikään ollut ainoa, joka hyödynsi kauhua. Teatterilla on pitkät perinteet julmien ja häiritsevien episodien esityksessä, joka juontaa juurensa jo kreikkalaiseen tragediaan. Myöhemmin taas erityisesti kauhutragedia koki oman suuruudenaikansa italia-

laisen renessanssin aikana: käyttipä jo teatteritragedian isänä pidetty Shakespeare okkultisia vaikutuskeinoja mm. Macbethin ja Hamletin tarinan luonnissa. Myöhemmin goottilainen kirjallisuus vaikutti niin itse oman alansa taiteilijoihin, mutta myös teatterikirjoittajiin. Saksassa syntyi Schillerin ja Goethen Sturm und Drang -draamat (1777) sekä Kotzebuen yleisön rakastamat ritarikertomukset, mitkä miltei rypivät kauhuefekteissä teatterin lavalla. Mainitsematta ei tietenkään voi jättää romantiikan kuuluisinta draamaa Goethen *Faust* (1808 ja 1831), joka käytti kauhunäytelmän aineksia. Kauhun tunnetuimpana edustajana teatterissa on kuitenkin ehkä Ranskassa Kasper-teatterista lähtökohdansa saanut kansanomaisen teatterimuoto Grand Guignol. Grand Guignol erikoistui aivan uudenvuodelaisiin julmuuksiin ja näyttelijöiden hahmoin kohdistuviin sanoinkuvailemattomiin kauheuksiin: mestaukset, raiskaukset, itsemurhat ja okkultiset pelot esitettiin sellaisella realismilla, jota on pidetty ylittämättömänä. (Schepelern 1986, 22–23.)

3.2 Kauhun historia valkokankaalla ja klassinen kauhun ilme

Se, minkä koemme klassiseksi kauhuelokuvan ilmeeksi, on elokuvataide lainannut teatterin ja kirjallisuuden teoksilta, saaden dramaturgian ainekset kaupan päälle – ja antaen myöhemmin ilmeensä myös kauhupeleille. Lainatessaan se on myöskin pitänyt inspiraationlähteensä ajattomana. Kaikkein klassisimpien romaanien, kuten Dracula, Frankenstein tai vaikka Dorian Grayn muotokuva, mielenkiinnon on pitänyt yllä juuri elokuvakerronta. Kauhuelokuva ei siis suinkaan kehittänyt itseään irrallisena taiteenlajina, vaan kaikki sen aiheet ovat löydettävissä historiasta kauhun saralla. Kauhuelokuva toi näin kankaalle vampyyrit, kummitukset, haamut, homuculukset ja taikurit, mutta myös synkänromanttiset miljööt sekä melankolisen kohtalouskon ja mystiikan. (Schepelern 1986, 23.)

Kuvataide oli ensin niin teatterin, kuin myöhemmin kauhuelokuvan malliesimerkki. Kauhun ilme ei suinkaan oltu kehitelty tyhjästä vasta elokuvakerronnassa, vaan aihetta inspiroivat niin Boschin ja Brueghelin helvetinäyt ja Salvator Rosan ja Goyan noitakuvaukset, mutta myös Piranesin kidutusvankilat ja Füsslin painajaiskuvaelmat. Inspiraatiota voi katsoa tulleen myös Goyan kuuluisasta maalauksesta *Saturno devorando a un hijo* (1819-1823), joka antoi kuvan hirviöiden demoniselle ahneudelle. Maalaustaiteella on myös osansa kauhun vahvaan symboliikkaan ja romanttismystisiin maisemiin. Kuvataide on siis perustuskivenä sille visuaaliselle ilmeelle, jonka nykyään kauhuun yhdistämme, niin elokuvissa kuin myöhemmin peleissäkin. Maalaustaiteella ei siis ole pelkästään merkittävää osaa teemojen tai aiheiden osalta, vaan erityisesti inspiraatiota antaneen valais-

tuksen ja myöhemmin värimaailman kanssa. Kauhun tematiikka adoptoi nopeasti kontrastisen valaistuksen maalauksista; vahvat varjot, pystysuoraan lankeava valo ja pimeys hallitsevana osatekijänä olivat merkittävässä osassa tunnelmanluonnissa. Inspiraatiota valaistukseen haettiin muun muassa Cravaggion tavasta peittää groteskeimmat yksityiskohdat. Kyseessä oli chiaroscuro- tai clair-obscur- tehokeinot, joilla kauhumelodraamaa vahvistettiin ja tunnelmaa luotiin katsojalle (ks. kuvio 3). Erityisesti kauhuelokuvan edeltäjä Grand Guignol -teatteri käytti chiaroscuro-tehokeinoja korostuneina visuaalisina tehokeinoina. (Schepelern 1986, 23.)



Kuvio 3. Gerard von Honthorstin maalaus Puhemies (1625). Malliesimerkki chiaroscuro-valosiirtymästä.

Kauhuelokuvan juuret voidaan siis jäljittää pitkälle kulttuuri- ja taidehistorian perinteisiin. Kaikille tuttu rikkinäinen vuoristomaisema, keskiaikainen pieni kylä ja vampyyrikreivi eivät siis ainoastaan viittaa Stokerin kirjoittamaan romaaniin, Draculaan, vaan pitkään historiaan laajempaan vampyyrejä käsittelevään kirjallisuuteen, ammentaen siitä ainek-
sensa. (Schepelern 1986, 26.)

Ensimmäisiä kauhuelokuvia oli Stellan *Prahan ylioppilas* (1913). Se pitää sisällään demonisia aihepiirejä, kuten sopimuksen paholaisen kanssa sekä hautausmaakohtauksen. Vain vuotta myöhemmin, Wegner, joka näytteli pääosaa Stellan elokuvassa, ohjasi elokuvan *Der Golem*, joka taas tutustutti katsojansa myöhemmin useita kertoja käytettyyn teemaan homoculuksista, mutta tärkeimpänä romanttiseen keskieurooppalaiseen kylä-
miljööseen. Myöhemmin 1920 Wienen *Tohtori Caligarin kabinetin* myötä potkaistaan

käyntiin ehkä kauhuelokuvan ainoa selvänä pidetty suuruudenaika elokuvan historiassa. (Schepelern 1986, 27.)

Kaupallinen ja teollinen läpimurto tapahtuu kuitenkin Whalen *Frankensteinin* (1931) myötä. Sen voisi sanoa juurruttaneen ne elementit joiden katsomme olevan miltei kliseisiä kauhun parissa: synkät linnat, yölliset ukkosmyrskyt, hautausmaat, ylös kaivetut ruumiit, laboratoriot, ihmisen luomat keinotekoiset hirviöt, valkoisiin puettu viattomuus, hulluus sekä mystiikka ja pelko. Whalen toi Frankenstein mukana myös vaikuttavan kuvaus-tyylinsä. Sama vuonna ilmestyi myös Browningin yhtä lailla elokuvallinen suurmenestys, *Dracula*. Nämä kaksi elokuvantekijää kehittivät myös edelleen aikaisemmin mainittua chiaroscuro-valotekniikkaa ja aiheenvalintaa. Draculan ja Frankensteinin jäljissä 1930-luvulla alkunsa saa vakaa kauhuelokuvien tuotanto, joka keskittyy erityisesti okkultisiin kauhuilmiöihin. Myöhemmin toinen maailmansota jäähdyttää elokuvatuotannon kaikkialla maailmassa, mutta reilusti jo sodan jälkeen 1960-luvulla kauhuelokuvan lajityyppi saavuttaa uuden kaupallisen nousukautensa, mutta kuitenkin laantuu vuosikymmenen loppuun mennessä. (Schepelrn 1986, 30.) Vuonna 1973 ilmestynyt Manaaja kuitenkin elvyttää taas genreä ja aloittaa uudenlaisen näyttävämmän ja intellektuellimman virtauksen (Wilson, 2001). Visuaalinen ilme kauhulle elokuvissa oli kuitenkin juurrutettu jo vuosisadan alussa, eikä vuosikymmeniä myöhemmin sille ollut näkynyt muutosta.

3.3 Nykyhetki ja kauhu peleissä

Kauhuelokuvien ollessa jo tuttuja kuluttajakunnalle avasi 1980-luku ovensa kauhupelleille. Vuonna 1982 ilmestynyt Atarin *Haunted House* – vaikkakin visuaaliseltaan ilmeeltään hyvinkin pelkistetty – haki tietoisesti pelon tunnetta pelaajissa. Kyseisen pelin on sanottu aloittaneen kauhupelien virtauksen markkinoille, vaikka kauhun genre peleissä ei saavuttanut aluksi suurta suosiota. Kauhun pääasiallisia edustajia pelien osalta olivat valkokankaalla menestyneiden elokuvien uudelleenadaptaatiot peleinä; *The Texas Chainsaw Massacre* (1982), *Halloween* (1983). Muutama vuosi filmiadaptatioiden jälkeen kauhu sai uutta tuulta alleen, kun sen tematiikkaa tunnusteli suursuosioilla Konamin *Castlevania* (1986) ja hiukan myöhemmin Capcomin (1989) julkaisema *Sweet Home* -niminen kauhupeli, jonka sanotaan ottaneen tärkeän ensiaskeleen nykyisen selviytymiskauhun suuntaan. Inspiroipa *Sweet Home* merkittävästi myös Shinji Mikamia, joka vuosikymmen myöhemmin loisi ensimmäisen *Resident Evil* -pelin. (Fahs 2009.)

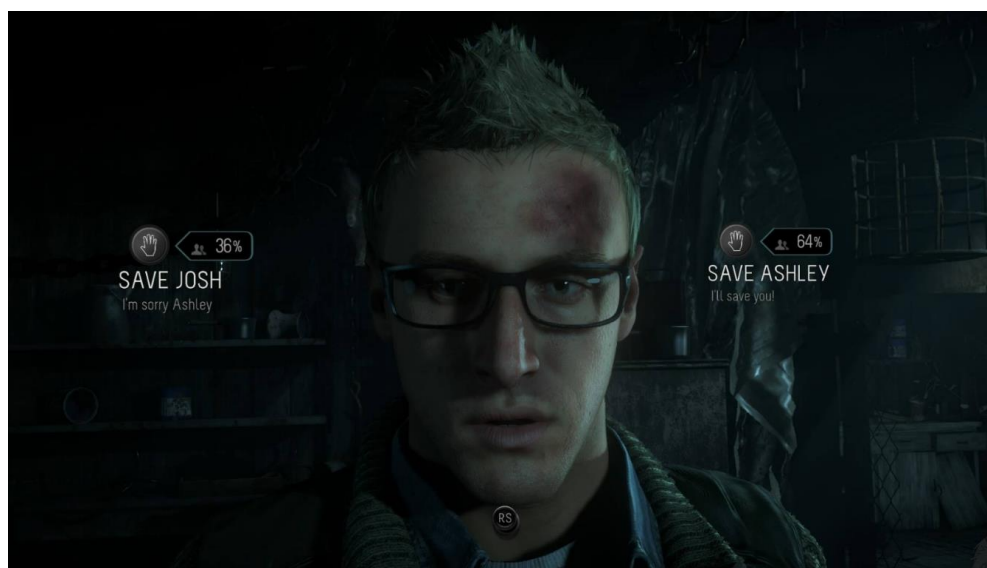
Vaikka varsinkin alkuaikoina pelien visuaalinen ilme oli hyvinkin pelkistetty, pysyi se silti elokuvien matkassa: autiot talot, vähäinen valaistus ja tummat väripaletit olivat kauhupelien ydin. Merkittävänä välietappina oli Infogamersin vuonna 1992 julkaisema *Alone in the Dark*, joka oli ensimmäinen selviytymiskauhupeli, joka käytti 3D-grafiikkaa, mikä mulisti kauhupelien visuaalisen ilmeen (Wikipedia, *Alone in the Dark*). Ennen *Alone in the Dark* -peliä, kauhupelit olivat olleet lähinnä 2D-sidescrollereita eli pelejä, joissa pelaajahahmo on keskusasemassa ja liikkuu 2D-tilassa vasemmalta oikealle (Fahs 2009).

Videopelien historia on varsin lyhyt, joten myös kauhupelien ja kauhuelementejä sisältävien pelien osuus siitä on vain muutaman vuosikymmenen mittainen. Kauhupelien lyhyt historia kierrättää samoja teemoja kauhuelokuvien kanssa: okkulttiset teemat (*Phantasmagoria*, 1995), avaruuden ja tulevaisuuden tuomat hirviöt ja uhat (*Xenophobe*, 1990) sekä kauhun ihmishirviöt ja heidän demoniset tekonsa (*Clock Tower* 1995).

Seuraava käännekohta genrelle tapahtui vuonna 1996 Capcomin julkaistessa ensimmäisen *Resident Evil* -pelin, joka on aikansa ja samalla ehkä historian tunnetuin ja myydyin kauhuvideopelisarja. *Resident Evil* aloitti ”selviytymiskauhu”-virtauksen, jonka jalanjäljissä moni peli myöhemmin seurasi. *Resident Evil* on suosiossaan tuottanut lukuisia videopelejä, sarjakuvia, että elokuvia sekä vaikuttanut merkittävästi kauhupelien suosioon. Vain kolme vuotta myöhemmin, vuonna 1999 ilmestyi Konami-studion ensimmäinen *Silent Hill* -peli, joka on myös jättänyt näyttävät jälkensä videopelihistoriaan. *Silent Hill* tutustutti pelaajansa mutatoituneisiin, morbideihin hirviöihin ja toi vastoinikäymisiksi psykologisia pelotteita, joita ei aikaisemmin pelien historiassa oltu nähty. *Silent Hill* panosti myös vahvasti juoneen, ja sen voi sanoakin nostaneen kauhun tarinallisen riman korkeammalle. Kolmas kauhupelien – ja erityisesti selviytymiskauhun – kultalapsi on vuonna 2001 ilmestynyt *Fatal Frame* (*Project Zero* Euroopassa), joka poiki lukuisia jatko-osia *Resident Evilin* ja *Silent Hillin* tavoin. (Larson 2017.)

Selviytymiskauhun suosio kuitenkin laski *Fatal Frame*-virtauksen jälkeen ja antoi tietä toimintakauhulle, joka oli kauhupelien pääasiallinen paino aina vuoteen 2010 saakka, kunnes Frictional Games julkaisi *Amnesia: The Dark Descent* -nimisen selviytymiskauhupelin. *Amnesian* voi sanoa avanneen kuluttajien silmät indiepelistudioiden tarjoamille kauhupeleille. *Amnesiaa* seurasivat muun muassa supersuosittu *Slender* (2012), *Outlast* (2013) sekä *Alien: Isolation* -pelit (2014). (Grip, 2014.) Muita isojen studioiden nimekkäitä teoksia olivat Tango Gameworksin *Evil Within* (2014) ja Techlandin *Dying Light* (2015).

Visuaaliselta ilmeeltään kauhupelit seuraavat läpi historiansa läheisesti edeltäjiään elokuvateollisuutta, riippumatta siitä oliko kyseessä selviytymiskauhu vai toimintakauhu. Kauhun tematiikka on hyvin pitkälle lähes identtinen niin teemoiltaan, miljöiltään kuin henkilöhahmoiltaankin. Yhtäläisyyden huomaa esimerkiksi videopelien taipumuksesta käyttää tarinankerronnalle oleellisia cut scenejä eli ennaltarenderöityjä animaatiopätkiä. Kauhun tunnetta herättelevät pelit käyttävät myös samankaltaisia pelottelutaktiikoita kuin elokuvakerronta, esimerkiksi vanhemmissa peleissä nopeatempoisesti vaihtelevat kamerakulmat. (Therrien 2009, 33.) Tämä sanankaltaisuus näkyy myös pelien elokuva-adaptaatioiden luonnissa. Monista suosituista pelisarjoista (kuten *Resident Evil* ja *Silent Hill*), on luotu lukuisia adaptaatioita valkokankaalle. Huomattavan eron videopelien ja elokuvien visuaalisen ilmeen välillä luo teknologinen kehitys. Elokuvat ovat oletusarvoisesti kuvasarjoja todellisesta maailmasta, oikeilla näyttelijöillä. Niiden antama kuva on siis realistinen ja todellisen elämän kaltainen, jonka kaltaista lopputulosta harva videopeli hakee – tai edes pystyy tavoittelemaan. Hyvin pitkään kyseinen realismisuuden tavoittelu ei ole ollut edes mahdollista, mutta hyvin moni peli on kuitenkin tähdännyt siihen, mihin aikansa teknologian ja budjetin puitteissa on pystytty. Kauhuteemaiset pelit ovat tulleet visuaalisesti pitkän matkan 1980-luvun muutaman värin pikseligrafiikasta nykypeliteollisuuden saakka. Monella pelillä on kuitenkin edelleenkin visuaalisesti tyylitelty ilme, sillä sen toteuttaminen on yksinkertaisempaa ja taloudellisempaa. Huomioitavaa on kuitenkin kauhuteemaisille peleille ominainen ympäristöjen pimeys, joka taas edesauttaa resursien keskittämistä olennaisesti, sillä pelin ei tarvitse visualisoida tarkasti kuin pienen osan ympäristöstä kerralla. (Rouse 2009, 19.) Vaikka realistisen ilmeen rajoja on haettu jo vuosia, nykypeliteollisuus on lähimpänä sitä kuin videopelit koskaan aikaisemmin.



Kuvio 4. Supermassive Gamesin *Until Dawn* (2015) hakee elokuvamaista lopputulosta.

Nykypeliteollisuus yrittää kuitenkin erottaa videopelit vielä selkeämmin elokuvallisesta kerronnasta. Tulevaisuuteen katsastettaessa nykyvideopelien kehityksen kulun voisi epäillä löytyvän virtuaalisesta todellisuudesta (VR) eli tietokonesimulaation luomasta keinotekoisesta ympäristöstä. Niin kauhupelit kuin videopelit yleisestikin ovat jo vuosia erkaantuneet aina vain enemmän elokuvista tuodessaan interaktiivisen tarinankerronnan ja pelaajan vapauden valita kontrastiksi passiiviselle sivustaseuraajalle. Esimerkiksi välianimaatioihin on lisätty pelillisiä hetkiä, joihin pelaajan on nopeasti reagoitava klikkaamalla oikeaa kohtaa ruudulla tai vaikka painamalla oikeaa nappia. Näin pelaajan valppautta ja mielenkiintoa on pyritty ylläpitämään. Seuraava askel omaan erottuvuuteensa on ehkä AR ja VR, jotka pystyvät luomaan videopelitapahtumat ympäröivään maailmaan (AR) tai tuomaan pelaajan pelin tapahtumien keskelle (VR). Visuaalinen ilme kauhulla, niin peleissä kuin muussakin mediassa, pysynee kuitenkin samanlaisena vielä tulevaisuudessakin.

3.3.1 Kauhupelien hirviöt

Olemme läpikäyneet kauhun historiaa ja taustaa, josta sen teemat nykyhetkeen kumpuavat. Tämä opinnäytetyö kuitenkin haluaa tarkastella erityisesti kauhun vetonauloja – eli sen henkilöahmoja. Kuten olemme historiaa katsastaessa todenneet, hirviöt eivät ole modernin viihteen tuote, vaan niitä on löytynyt ympäri maailman kaikkien kansojen perinteistä ja legendoista. Hirviöitä on esiintynyt niin uskonnoissa kuin filosofioissa, sekä erityisesti taiteenlajeissa aina kirjallisuudesta taideteoksiin. Ihmiskunnan tarve luoda ja visualisoida näitä kauhua herättäviä hirviökuvaelmia on säilynyt samanlaisena aina lomalauksista tämän päivän hienostuneisiin digitaalitekniikoihin. (Landis 2011, 13.) Kauhun ja sen henkilöahmojen pitkän historian myötä on meillä kaikilla kauhun yleisimmistä hahmoista yhtäläinen kuva eli sisäinen malli, ja tällaista vakiintunutta käsitettä kutsumme referenssiksi. Voimme kysyä eri ihmisiltä, minkälaisia hirviöitä esimerkiksi ihmisudet tai vampyyrit ovat, ja saamme vastaukseksi hyvinkin yhtenäisen kuvaelman. Kun hirviö laitetaan eteemme, yritämme alitajuisesti yhdistää sen jo tuntemiimme malleihin, ja näin osaamme valmistautua oikeaoppisesti. Yhdistämme visuaalisesti oikeanlaisen hahmon luonnostaan tiettyyn referenssiin, ja näistä opituista malleista on miltei mahdoton päästä eroon. Tästä syystä näihin jo vakiintuneisiin referensseihin on helppo viitata pelin puitteissa, sillä taustatyö on jo pelaajalle tehty. (Pinchbeck 2009, 81.)

Vaikka kauhu käykin hirviöiden kanssa käsi kädessä, eivät hirviöt aina ole kauhistuttavia tai pelottavia. Tästä esimerkkinä on äärimmäisen suosittu Pokémon-videopelisarja, jossa otukset olivat jopa suloisia ja hurmaavia. Usein kuitenkin hirviöille on ominaista

näiden epämuodostunut ulkomuoto ja ns. ”klassisesta kauneudesta” poikkeava ulko-kuori. Hirviöt ovat olemukseltaan groteskeja ja joskus suorastaan rumia. Vaikka poikkeuksia löytyy, ovat hirviöt kuitenkin nimensä mukaisesti hirvittäviä ja inhimillisten pelkojemme ruumiillistumia. (Landis 2011, 13.)

Hirviö-sanan englanninkielinen vastine ”*monster*”, saa juurensa latinankielisestä sanasta ”*monstrum*”. Tämä adjektiivina viittaa luonnonjärjestyksen vastaiseen, kieroutuneeseen, yleensä biologisella tavalla. Sanana se viittaa pahaenteiseen, vääristyneeseen ja luonnottomaan. Hirviö on siis joko fyysisesti tai psyykkisesti luotaantyöntävä ja halveksittava, ulkomuodoltaan ja käytökseltään epänormaali. Hirviö on liitoksissa ajatukseen pahuudesta niin mielensä, kuin toimintansakin tasolla. Kaikkien kriteereiden ei kuitenkaan tarvitse täyttyä pelon henkilöhaamon ruumiillistumiseksi; tavalliselta näyttäviä, paholaismaisesti käyttäytyviä ihmisiä kutsutaan myös hirviöiksi. (Landis 2011, 11–13.) Hirviöhaamot ovat kuitenkin useasti ulkoisestikin hirviömäisiä, jotta niiden esittämä visuaalinen info pelaajalle olisi mahdollisimman selkeä. Hitaampikin pelaaja ymmärtää, että kolmen hammasrivistön omaava, petomaisesti karjuva hirviö ei ole olento jonka haluat lähellesi. (Pinchbeck 2009, 81.) Hirviöhaamoille on tyypillistä niiden edustama täydellinen pahuus. Näin pelaajan tai sivusta seuraajan on helppoa oikeuttaa näiden tuho pelaajan toimesta. Hirviöthän ovat kauhistuttavia, pahoja ja uhkaavat meidän hyvinvointiamme, joten ne ansaitsevat kuoleman, niinhän? (Rouse 2009, 16.)

Pelkäämmekö pimeää? Vai sitä, mitä pimeässä odottaa?

- John Landis, kirjassaan Elokuvan Hirviöt (2011)

3.3.2 Hirviöhaamojen luokittelu

Niin kirjallisuuden, näytelmien, kuvataiteen, että elokuvien ja pelien sisältämät hirviöt voidaan jakaa tyypillisesti toistuviin ryhmiin. Tässä opinnäytetyössä pyritään kuitenkin keskittymään videopelimaailman hirviöhaamoihin. John Landis tekee jaon seuraavaan tapaan: vampyyrit, ihmissudet ja hirviömäiset muodonmuutokset, hullut tiedemiehet ja heidän luomuksensa, zombit ja elävät kuolleet, aaveet ja haamut, myytit ja legendat, luonnon kosto ja takaisinisku, paholaisen työt, tappava teknologia ja koneet, avaruushirviöt sekä ihmishirviöt.

Muita hirviöitä Landiksen listalla ovat muumiot, hirviömäiset apinat sekä liskot ja lohikäärmeet. Kaikki niistä ovat kuitenkin eläneet aikakautensa pikemminkin elokuvahistorian parissa ja ovat harvinaisia niin yksinään peleissä, mutta erityisesti otannassa kau-

hupeleihin tai kauhuelementtejä sisältäviin peleihin. Kuten elokuvissa myös peleissä valitsevat aikansa tietyt vihollistrendit. Nähtäväksi jää, nousevatko muumiot tai vaikka ihmisapinat uuteen loistonsa videopeliteollisuuden parissa.

3.3.2.1 Vampyyrit

Vampyyreista on hyvin tyypillisesti yhtäläisesti samankaltainen tarusto teoksesta riippuen: verenjuonti, ikuinen elämä, heikkous auringon valolle jne. Kuitenkin se, mitä sääntöjä spesifinen hahmo noudattaa, riippuu kuitenkin täysin teoksesta. Kirjailijat ja käsikirjoittajat ovat keksineet ja uudelleenkeksineet suurimman osan vampyyreihin liittyvistä kansanperinteistä ja käyttäytymismalleista aina uudelleen teosten välillä.



Kuvio 5. Vampyyrit jaksavat ihastuttaa edelleen vielä vuosisata myöhemmin Stockerin *Dracula*-romaanista. Keväällä 2018 ilmestyvän Dontnod Entertainmentin *Vampyr*-pelin päähenkilö Jonathan E. Reid – hän myöskin vampyyri.

Vampyyreiden pitkäkestoisen suosion voisi sanoa kumpuavan näiden henkilöhahmojen romanttisuudesta ja seksikkyydestä ja näin ollen vetävän ihmisiä puoleensa. Poikkeustapauksia tietysti tähänkin vampyyrien hahmopiirteeseen löytyy.

3.3.2.2 Ihmissudet ja hirviömäiset muodonmuutokset

Ihmissudet ja vastaavat hirviömäiset muodonmuutokset ovat vampyyrien rinnalla kuolematon, toistuva teema. Myös näiden henkilöhahmojen säännöt joustavat tapauskohtaisesti. Yhteistä kuitenkin monella tarinalla on kykenemättömyys hallita muodonmuutosta ja sen aiheuttama eläimellinen mielentila. Yleisimpänä ominaisuutena on ehkä synty-

mästä tai puremasta johtuva lykantropia, joka ilmenee aina täydenkuun aikaan. Vaihtelevuutta on kuitenkin tuonut muun muassa kiroukset, voodoo, tiede tai vaikka syntymäajankohdan määrittelemä pakotettu muodonmuutos. Myös muutoksen jälkeinen muoto vaihtelee erityisen karvaisesta ihmisestä, kahdella jalalla kulkevaan monimetrisen hirviöön ja aina enemmän eläimelliseen susimuotoon saakka. Muutoksen jälkeiset käytös-mallit taas riippuvat siitä, kuinka selkeä muuttuneen mieli on. Variaatioita muihin muodonmuutoksiin ovat esimerkiksi petokissat. Idean pohja on kuitenkin kauttaaltaan sama.

3.3.2.3 Hullut tiedemiehet ja heidän luomuksensa

Ihmisten teknologinen edistys perustuu heidän uteliaisuuteensa tieteeseen, joka on kai-ken kehityksen kivijalka. Tieteellinen edistys voi kuitenkin toisinaan olla haitallista niin tieteen tekijälle kuin ympäröiville ihmisille. Tyypillisesti kauhun genrellä tuntuu olevan hyvinkin konservatiivinen asenne tieteeseen ja sen tutkijoihin. (Landis 2011, 67.)



Kuvio 6. Irrational Gamesin *Bioshock* (2007) pitää hahmokaartissaan monia niin sanotusti hulluja tiedemiehiä.

”Hullujen tiedemiesten” keskuudessa hahmotyypit vaikuttavat useimmiten osuvan joko suunnattomiin sadisteihin, jolloin harvemmin on kyse enää tieteestä (ja voisi argumen-toida hahmojen kuuluvan ennemmin ihmishirviöihin), tai viattomasti – tai suhteellisen viattomasti – tiedettä edistäviin lääkäreihin ja tiedemiehiin, jotka kuitenkin omien pakko-mielteittensä takia lankeavat hirmutekoihin. Yhteistä kuitenkin kaikilla tämän sektorin hahmoilla tuntuu olevan mielenkiinto ”salattuun ja kiellettyyn”.

3.3.2.4 Zombit ja elävät kuolleet

Zombi on elävä kuollut, kuolleen ihmisen edelleen liikkuva ruumis. Voodoo oli aikaisemmin zombien pääasiallinen alkulähde, mutta zombius on myöhemmin muuttunut massiivisten onnettomuuksien jälkituotteeksi, jossa on ollut kyse joko radioaktiivisuudesta tai omituisista taudeista, joilla on ollut ennennäkemättömät seuraukset. (Landis 2011, 17.) Zombit ovat hyvin laaja kategoria, sillä se pitää sisällään esimerkiksi jo hyvin erilaisen kirjon tauteja, joissa zombius on jälkituotteena, tai vaikka ”elävän kuolleen” tilan saavuttamisen erilaisten tieteellisten kokeiden tai vaikka ihmissuden pureman kautta. Vaikka zombeistakin on erilaisia muunnoksia, yleensä peruskaava on hyvinkin samanlainen; kyseessä ovat ihmisiä syövät, tautiaan levittävät, miltei kuolemattomat ruumiit joista pääsee eroon vain tuhoamalla niiden pään alueen.



Kuvio 7. Valve-peliyhtiön *Left 4 Dead 2* (2009) -zombipelin vihollishahmovalikoima on näyttävä.

Nykyeliteollisuudessa zombeista voisi sanoa olevan ovat miltei ylitsepursuava tarjonta. Ohjaaja George Romeron elokuvan *Night of the Living Dead* (1968) tutustutti ihmiset elävien kuolleen prototyyppiin ”duunarizombeista”, jotka kulkevat ympäriinsä niissä vaatteissa, joissa sattuiivat kuolemaan. Tämä teema on jatkunut hyvin vahvana videopeliteollisuudessa. Elävät kuolleet ovat myös hyvin suosittuja yhden tason ”spesiaalivastuksia”, joihin ei muualla pelissä kuitenkaan törmää. Esimerkeiksi sopivat *Dishonored* (2012) ja *Thief* (2014).

3.3.2.5 Aaveet ja haamut

Aaveet ja haamut ovat kirjaimellisesti kuolleen henkiä – tai sieluja, tulkinnasta riippuen. Kauhussa tyypillistä on pahanhenkisten poltergeistien tai muuten vahinkoa hakevien ja

sitä aiheuttavien levottomien henkien esiintyminen. Tyypillisesti aaveet ovat väkivaltaisesti kuolleiden ihmisten (tai eläinten) henkiä, jotka ovat jääneet vainoamaan maanpäällistä elämää. Ulkomuodoiltaan henkiolennot vaihtelevat täysin näkymättömistä hahmoista aina läpikuultaviin ja täysin ihmissilmälle paljastuviin, todenoloisiin näkyihin. Yhteistä näille henkilöhahmoille on kuitenkin niiden vankina oleminen jonkinlaisessa välitilassa, josta henget eivät pääse siirtymään tuonpuoleiseen.

3.3.2.6 Myytit, legendat ja sadut

Katsoessamme taaksepäin käytyyn kauhun historiaan ei mytologian löytyminen tältä listalta ole yllätys. Kauhuelokuvat, ja myöhemmin pelit, ovat visuaalisen ilmeensä lisäksi ammentaneet epiikasta myös sen henkilöhahmot.



Kuvio 8. Digital Happiness-yhtiön pelin *DreadOut* (2014) antagonistit perustuvat indonesialaisiin myyttisiin taruihin. Kuvassa Demit Pintu vartioi ovia ja portteja jotka yhdistävät kuolleiden ja elävien maailman.

Tähän kategoriaan mahtuvat niin fantastiset menninkäiset, keijut, hydrat, harpeijat, lohikäärmeet merihirviöt ja vaikka kykloopit, mutta erityisesti kauhun parissa hahmovalikoima kääntyy hirmuteoista kertovien legendojen pariin. Kauhupelit ja kauhun elementtejä sisältävät pelit ovat lainanneet henkilöhahmonsia niin kreikkalaisesta epiikasta kuin aasialaisista kansantarustakin. Kokonaisen pelisarjan ei ole epätavallista lainata hirviöhahmonsia kansanperinteistä. Näin toimii muun muassa CD Project Red-yhtiön *Witcher*-pelisarja, jonka hirviöhahmot ovat alkujaan puolalaisista kansantarustoista.

3.3.2.7 Luonnon kosto ja takaisinisku

Luonnon kosto ja takaisinisku on kategoria, jota ei ehkä tule helposti ajatelleeksi. Tähän ryhmään tipahtaa kuitenkin suunnaton osa antagonistisia hahmoja. Peleissä on hyvin tyypillisesti eläin- tai hyönteisvihollisia joiden perimmäinen tarkoitus on häiritä ja mielellään tuhota pelaajahahmo.

Harvinaisempaa kuitenkin on tämän ryhmän hahmojen ilmentyminen muussa kuin todellisissa vihollisista tukevilla rooleissa. Yksittäinen koira tai rotta harvemmin tuottaa pelaajalle suurta haittaa, mutta toimii kuitenkin oivana häiritsevänä elementtinä todellisen harmin tullessa jostain muualta.

3.3.2.8 Paholaisen työt

Noidat, velhot, riivatut nuket lapsineen ja erilaiset demonit sekä paholainen ja kuolema itse ovat tuttu näky peleissä. Aina ei kuitenkaan ole kyse pelkästään perikristillisestä demonisuudesta, vaan vaihtelua tuo luontolähteiset pahuudet sekä muut uskonnot, esimerkiksi afrikkalais-karibialainen voodoo.



Kuvio 9. Suomalaisen Shiver Gamesin pelin *Lucius* (2012) nimikkopäähenkilö on itse Saatanan poika.

Mikäli itse demonisia hahmoja ei ole pelin puitteissa saatavilla, erinäiset kultit ja palvojien kokoontumiset on kuitenkin normaali näky. Vaikka uskontokunta ei olisikaan pelin juonen puitteissa spesifinen, pahuus on kuitenkin aina läsnä.

3.3.2.9 Avaruushirviöt

Avaruuteen sijoittuva scifi-kauhu, jossa erilaiset ulkoavaruuden hirviöt riivaavat pelaajaa, on kauhupelien osalla aivan oma erittäin suosittu ryhmänsä. Tilansa on kuitenkin myös maanpäällisille kauhukuville, sillä toisinaan avaruushirviöt löytävät tiensä maahan saakka.



Kuvio 10. Arkane studiosin peli *Prey* (2017) pistää vastakkain päähenkilönsä ja ulkoavaruudesta kumpuavat hirviömassat.

Myös avaruushirviöt, kuten moni muun kategorian tällä listalla, hirviöhahmojen kaarti on erittäin monipuolinen. Käyttäytymismallit vaihtelevat miltei zombimaisesta vellovasta massasta, jonka ainoa tehtävä on tuhota, aina hyvinkin älykkääseen ja järjestäytyneeseen toimintaan.

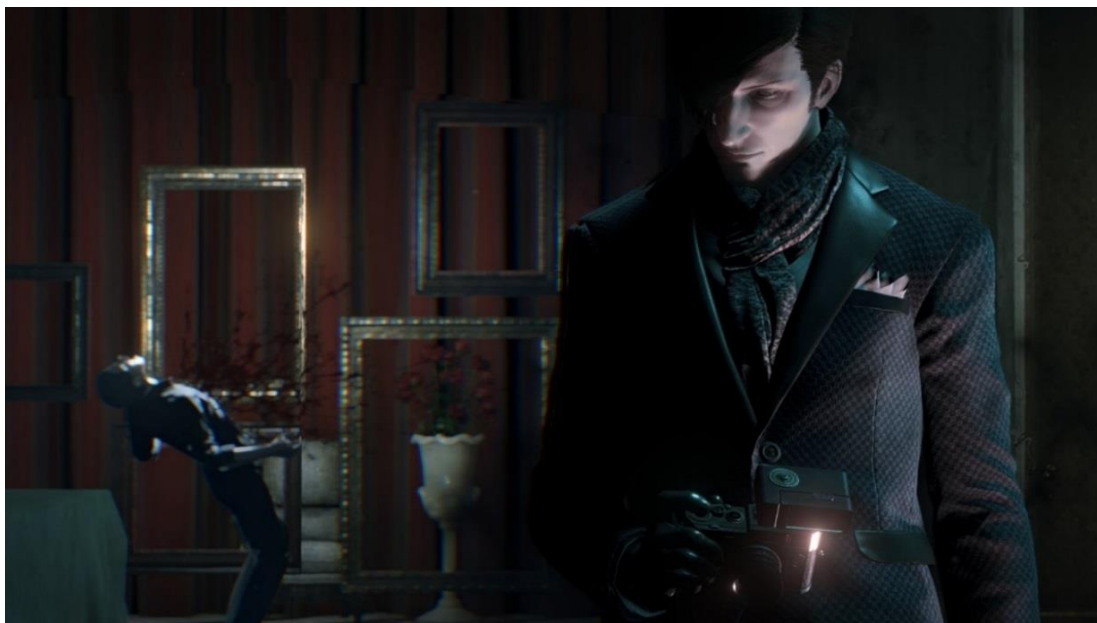
3.3.2.10 Tappava teknologia ja koneet

Tuntematon on aina ollut ihmisille pelkoa herättävää, ja nykypäivän kauhukuvat herättävät helposti teknologian kehityksellä. Klassisia esimerkkejä ovat esimerkiksi ympäriinsä silmittömästi ihmisiä tappavat robotit, tai ylikehittyneet maailmanvaltaa havittelevat AI:t, eli tekoälyt jotka itsetietoisuuden saavutettuaan mielellään hankkiutuisivat ihmiskunnasta eroon. Tyypillisenä teemana on ihmisen sotkeutuminen johonkin hallitsemattomaan ja kontrolloimattomaan.

3.3.2.11 Ihmishirviöt

Usein ihmishirviöt fiktiossa ovat henkilöhahmoja, joilla on konkreettisempi ja läheisempi suhde kuolemaan: sarjamurhaajia, kannibaaleja ja patologistesti mielisairaita. Heidän

hahmonsa kumpuavat usein tosielämän kauhutapahtumista ja innoittavat todellisen levottomia fiktionaalisia teoksia, sillä rikolliset ja rikollisuus on aina kiinnostaneet suurta yleisöä. (Landis 2011, 18.) Yhteiskunta asettaa käytöksellemme rajoja, joten ajatus henkilöahmosta, joka toteuttaa mielihalujaan ilmaan minkäänlaista itsesensuuria, on ahdistava (Barret, 2014). On miltei pelottavampaa jos vastassa on groteskin hirviön sijasta rationaalisesti ajatteleva ihminen, joka on täysin tietoinen tapahtumista, mutta luo maailmaan omat sääntönsä.



Kuvio 11. Tango Gameworks-pelistudion *Evil Within 2* (2017) pelin hahmo Stefano Valentini, joka kuvailee itsensä taiteilijaksi – totuuden ollessa jotain aivan muuta.

Fiktio ihmishirviöt ovat usein epämuodostuneita, joko väkivallan, onnettomuuden tai syntymävamman seurauksena. Heidän tapansa katsoa maailmaa on vääristynyt hahmon taustan siivittämänä. Kuitenkin vastakohtaisesti ei kuitenkaan ole epätavanomaista henkilöhahmon vaikuttavan ulkopuolisesti täysin normaalilta.

4 Hahmon suunnittelu

Seuraavan luvun aiheena on hahmodesignin visuaalinen ilme. Olen käynyt läpi kauhun ja sen visuaalisuuden historiaa, ja ymmärrämme nyt ehkä paremmin sitä, mistä erinäiset teemat ja aiheet kumpuavat. Tuntemalla historian pystymme helpommin välttämään jo useasti toistuneet kliseet tai mahdollisesti käyttämään näitä ironisesti hyödyksemme – mikäli pelin teema sen mahdollistaa.

On kuitenkin hyvä huomioda, että hahmon ulkonäkö on vain yksi ulottuvuus hyvästä hahmodesignistä. Lähtiessä rakentamaan ulkomuotoa koko ajatus perustuu lähtökohtaan siitä, *minkälainen* hahmo on sen kaikissa ulottuvuuksissa. Tähän kuuluvat niin käsitteelliset seikat, kuten persoonallisuus ja hahmon näkökulma maailmassa, kuuluuko hahmo antagonisteihin, sekä suhde pelaajaan, mutta myös pelimekaniikalliset seikat kuten AI, joka taas voi tukea esimerkiksi hahmon persoonallisuutta. Hyvin usein kauhupeleissä niihin suunnitellut hahmot on tarkoitettu vastavoimaksi pelaajalle. Viholliset ovat yleensä voimakkaita ja erittäin älykkäitä. Älykkyyttä ja kestävyyttä tukee AI, joka aktiivisesti yrittää metsästää ja tappaa pelaajaa, mutta on myös hankala tapettava. Vaikkakin käsittelen tässä opinnäytetyössä hahmon ulkomuotoa, tukevat käyttäytyminen ja ulkoinen olemus toisiaan ja antavat pelaajalle kuvan vihollisesta jo ensinäkemällä. (Brown, 2017.)

Hahmon visuaalista ilmettä suunniteltaessa on siis hyvä huomioda sen olevan vain pienempi pala suurta kokonaisuutta. Mielekäs ulkomuoto ei kanna hahmoa – tai etenkin peliä – yksin. Hahmot ovat kuitenkin merkittävä osa pelin visuaalista ilmettä, ja ne toimivat oleellisenä kaupallisena vetonaulana. Kysymykseksi kuitenkin jää, kuinka paljon hahmoa tulee pelin puitteissa näkymään. Kauhussa, niin kerronnassa kuin visuaalisessa ilmeessä, minimalistisuus on valttia. Kauhussa se tapa, jolla yleisö täyttää puuttuvat kohdat, on paljon häiritsevämpi ja pahaenteisempi, kuin se, mitä kirjoittaja tulisi koskaan kirjoittamaan. Tämä pitää sisällään myös ajatuksen kauhun hirviöistä. Koska pelkäämme sitä, mitä emme voi nähdä ja mitä emme tunne, yleisön pelkotila on korkeimmillaan ennen hirviöhahmon näyttämistä. (Rouse 2009, 20.) Tästä syystä kauhun hirviöhahmo voi siis toimia joko vetonaulana tai palvella tarinallista kerrontaa ja pysyä melkein täysin pimeässä muuten kuin muutaman huippuhetken puitteissa. Tyypillisesti elokuvakerronnassa hirviön kohtaaminen on osa loppuhuipennusta, kun taas peleissä pelaaja asetetaan hirviön kanssa vastakkain koko pelin kulun ajan, sillä kohtaamiset ovat usein pikemminkin pelillinen haaste, kuin tarinankerronnan elementti. (Perron 2009, 125.)

Kauhua suunnitellessa päämääränä on herättää seuraajassa pelon tunne. Inspiraatiota voi hakea ihmisten perinteisistä peloista, mutta huomioitavaa on, että pelkojen tulee olla jotain konkreettista, eikä abstrakti käsite hahmodesignille toimi yhtä helposti (aika, tulevaisuus jne.). Kyseisiä abstrakteja teemoja voi kuitenkin käyttää inspiraationlähteenä ja auttamassa hahmon estetiikan löytymisessä. Harkitsemin arvoista on myös pohtia, voivatko pinnalla olevat huolenaiheet, yhteiskunnalliset ongelmakohdat ja ekonominen tilanne olla mallina nykymaailmasta tuomassa ahdistusta. Nämä seikat kuitenkin yleensä

tulevat esiin tarinankerronnasta eivätkä niinkään hahmojen visuaalisesta ilmeestä. Ideana on kuitenkin tunteen herättäminen.

Tunteet itsessään ovat vahvin elementti – ja tässä tapauksessa tunteena on pelko –, jolla pelaaja saadaan palaaman pelin pariin uudelleen. Syvän ja vahvan tunnereaktion aiheuttanut peli ja hahmo jää mieleen ja jättää vahvimman muistijäljen. (Jenova 2011.) Tämä meissä aiheutunut tunteiden vastakaiku auttaa luomaan linkin kuvitteellisiin ja rakennettuihin kokemuksiin, jotka muodostavat tarinan ja muistot. Ymmärtämällä tunteen tärkeyden huomion kiinnittämisessä pystymme helpommin käyttämään sitä hyödyksemme katsojan ohjailussa. (Gorp & Adams 2012, 6, 11–12.) Kauhun tunnetta herättää myös hahmon ennalta-arvaamattomuus, se, kun tuntemamme maailman lait ja logiikka eivät enää pädekään. Tästä syystä koemme kauhistuttaviksi esimerkiksi hirmutekoja toteuttavat hahmot, jotka omaavat lapsekkaan ulkomuodon. Tutussa normaalissa maailmassa tämä ei olisi mahdollista, joten emme enää tiedä, mitä tältä uudelta maailmalta odottaa. (Tajerian 2012.)

4.1 Arkkityypit

Arkkityypeillä tarkoitetaan niitä piirteitä, jotka ovat hahmoissa aina havaittavissa. Näitä piirteitä tai luonteenpiirteitä kutsutaan arkkityypeiksi, ja ne mahdollistavat alitajuntaisen luokittelun eri ryhmiin. Arkkityyppien ajatellaan olevan hahmon pohjimmainen piirre, johon hahmo rakentuu. Ne ovat piirteitä, joita voimme ihmisinä kokea ja joihin voimme myös jopa samaistua. Arkkityypit kattavat niin positiivisten kuin negatiivistenkin luonteenpiirteiden spektrin. (Tillman 2011, 11.)

Kuten jo sanottu, on arkkityypitkin teema, joka toistuu kuvataiteessa, näytelmissä ja elokuvissa läpi kauhun historian. Nykyaikaiset arkkityypit perustuvat sveitsiläisen psykologin Carl Jungin hypoteesiin tietoisesta ja tiedottomasta mielestä. Jung uskoi, että useat toistuvat synnynnäiset aatteet määrittelevät henkilön ominaisluoteen. Nämä synnynnäiset arkkityypit siis määrittelevät sen minkälaisena ja miten koemme ihmiset jokapäiväisessä elämässä, mutta myös hahmot fiktionaalisissa lähteissä. Nämä yksinkertaiset arkkityypit ovat osana kaikkea kirjallisuutta, mutta myös teatteria sekä elokuvia. Carl Jungin arkkityypit ovat varsin itsestään selviä, mutta niiden ollessa tuttuja, on eri arkkityyppien tunnistaminen helpompaa – ja myös hahmon suunnittelun aloitus ja kehittäminen nopeampaa. (Tillman 2011, 12–14.)

Jungin teoriaan kuuluu useita arkkityyppejä, mutta niistä yleisesti hyödynnetään modernissa tarinankerronnassa seuraavia:

- **Sankari:** yksiselitteisesti tarinan sankari tai voima; protagonist
- **Varjo:** tarinan vihollinen, vastavoima, antagonist
- **Houkka:** yleisesti ns. ”vitsihahmo”, tarkoituksena tukea muiden hahmojen luonteenpiirteitä
- **Anima/Animus:** kuvaa katsojan tai päähenkilön seksuaalisia haluja, yleensä ’love interest’, eli romanttisten tunteiden kohde
- **Mentori:** viisas hahmo, joka auttaa protagonistia löytämään todellisen potentiaalinsa
- **Kujeilija:** ei yleensä selvää jakoa hyvän ja pahan välillä, tarinassa tuomassa muutosta

Tulee kuitenkin muistaa, että hahmo on aina olemassa vain palvellakseen tarinaa. Tarina määrittää, minkälaisia hahmoja se tarvitsee tukeakseen itseään ja minkälaiset arkkityypit näiltä hahmoilta löytyy. Jos hahmon persoonallisuuden ja arkkityyppien pohdinta on vaikeaa, on katsottava pelin päätavoitetta, ja pohdittava minkälaisia henkilöahmoja tavoitteen saavutus vaatii. (Mitchell 2012.)



Kuvio 12. Pelin *Evil Within* (2014)-pelin hahmot Sebastian Castellanos (vas.) ja Ruvik (oik.) edustamassa arkkityyppejä 'sankari' ja 'varjo'.

Arkkityyppejä mietittäessä on myös muistettava, että yksi hahmo voi edustaa useampaa piirrettä. Arkkityyppien yhdistely voi luoda monimutkaisempia ja mielenkiintoisempia

hahmoja, mutta se voi myös hämmentää katsojaa ja tehdä tarinankulun seuraamisesta hankalampaa. Hahmoa luotaessa halutaan pääasiallisesti, että hahmon tyyppi on selkeä ja tarina helposti seurattava, mutta erityisesti kauhu ja jännitys käyttävät tätä arkkityyppien sekoittelua hyödykseen pitääkseen yllä tunnelmaa ja seuraajan mielenkiintoa. Katsoja kyseenalaistaa hahmojen motiivit ja yrittää päätellä kuka todella onkaan ”paha” ja kuka ”hyvä”. Arkkityyppien sekoittelu voi siis olla myös tarinallinen tyylliseikka. On myös hyvä muistaa, että hahmot voivat myös muuttaa arkkityyppiään ajan kuluessa; tarinan antagonistin voi liittyä protagonistin joukkoihin tai toisin päin. (Tillman 2011, 22–23.) Päällisenä ideana on kuitenkin hahmon helppo ymmärrettävyys katsojille, jotta tässä tapauksessa pelaajan on helpompi varautua hahmoon oikeaoppisesti ja jopa mahdollisesti samaistua hahmoon (Gorp ym. 2012, 25).

4.2 Tarina

Vaikka tämän opinnäytetyön aiheena ei ole tarinallinen käsikirjoitus, on tarina kuitenkin niin suuressa osassa hahmonluontia, että sen täydellinen poissulkeminen olisi mahdotonta. Kuten olen aikaisemminkin todennut, hahmo on tarinassa itse tarinan tähden, ei toisin päin. Tarina myös määrittää hahmon luonnin osalta merkittäviä fyysisiä seikkoja, kuten tuleeko hahmon pystyä esimerkiksi uimaan tai lentämään. Tällaiset seikat ovat lähes poikkeuksetta näkyvänä osana hahmon estetiikkaa. Hahmon ulkonäön on tarkoitus ilmentää pelaajalle niin tämän fyysisiä ominaisuuksia kuin myös persoonallisuutta – seikkoja, jotka tarinankerronta määrittelee. (Mitchell 2012, 65–68.)

Hahmot itsessään ovat kuitenkin se osuus, joka herättää katsojassa eniten mielenkiintoa ja saattaa toimia kokonaisena vetonaulana lähteelleen. Hahmot herättävät katsojassa kysymyksiä, ja mielenkiinnon vangitseminen onkin se tärkein seikka, mitä hahmo voi tarinan hyväksi tehdä. Hahmoa luotaessa, ja pohdittaessa tämän paikkaa tarinassa tulee kin kysyä:

- **Kuka?**
- **Mitä?**
- **Milloin?**
- **Missä?**
- **Miksi?**
- **Miten?**

Tarina hahmon taustalla yleensä vastaa myös kysymykseen hahmon wow-faktorista. Wow-faktori on jokin elementti hahmodesignissä, joka tekee hahmostasi ainutlaatuisen.

Se on kuitenkin vain nimenomaisesti yksittäinen elementti, eikä hahmon kokonaisuus voi olla yhden yksityiskohdan varassa. Wow-faktori on kuin kirsikka kakun päällä; mikäli aikaisempi kokonaisuus ei ole myyvä, ei yksi hyvä idea sitä tule pelastamaan. Se voi olla esimerkiksi ase tai fyysinen ominaisuus, jonka hahmo on tarinan puitteissa saanut tai kehittänyt. Wow-faktori saattaa herättää kysymyksiä – ja toivottavasti ainakin mielenkiintoa –, joihin joko designin itsessään tai tarinan on vastattava. Hahmolle ei hyvän designin puitteissa voida kehittää elementtejä, jotka ovat tarinan kanssa ristiriidassa, sillä tällaiset designilliset virheet vievät uskottavuutta kokonaisuudelta ja rikkovat seuraajan immersion. (Tillman 2011, 124–126.)



Kuvio 13. Silent Hill -pelisarjan ikoninen hahmo Pyramid head, joka varmasti herättää katsojassa sarjan kysymyksiä.

Koska tässä opinnäytetyössä puhutaan kauhun ja kauhun elementtejä sisältävien pelien henkilöhahmoista on huomioitavaa näiden hahmojen olevan lähes poikkeuksetta jollain tavoilla pahoja tai edustavan pahuutta. Esimerkkitapauksia ihmismielen demonisuudesta löytyy läpi historian. Hahmon pahuuden ainoa rajat ovat ne, jotka tulevat kohdeyleisön, levittäjän ja sensuurilakien mukana, mutta muutoin hahmosuunnittelija on vapaa luomaan ne kauhistuttavat persoonallisuuden ja taustatarinan osat jotka eivät muuten päivänvaloa sietäisi. (Keles 2017.) Tämän genren hahmojen tarinat ja motiivit yleensä pitävät sisällään tapahtumia ja teemoja, jotka sopivat vain vanhemmalle kohdeyleisölle. Tärkeimpänä on kuitenkin hahmon soveltuvuus tarinaan sekä ympäröivään maailmaan. Hahmojen voisi ajatella olevan ympäristön asukkaita, joiden käytös ja toimintanormit sitovat kokonaisuuden yhteen luoden pelaajalle immerssiivisen pelikokemuksen. (McAloon 2017.)

Osa edellä esitetyistä aiheista ei etenkään sivuhahmojen osalta nouse koskaan esille, mutta suunnittelussa nämä on hyvä ottaa huomioon, jotta merkittäviä osia hahmon lopullisesta ulkonäöstä ja ”persoonasta” ei jää puuttumaan. Etenkin viihdeteollisuudessa yleisissä tapauksissa joku on jo vastannut näihin kysymyksiin, ja mikäli mahdollista hahmon tuleva design on tarkoituksenmukaista peilata näitä vastauksia.

4.3 Muodot ja siluetit

Kaikki design – niin hahmojen kuin elottomien esineiden – lähtee pohjimmiltaan perusmuodoista ja objektin luomasta siluetista. Hahmoja luotaessa perusmuodot (*neliö, kolmio, ympyrä*) määrittelevät minkälaisen ensireaktion hahmo meissä alitajuntaisesti aiheuttaa. (Tillman 2011, 67–73.)

Neliö/Kuutio:

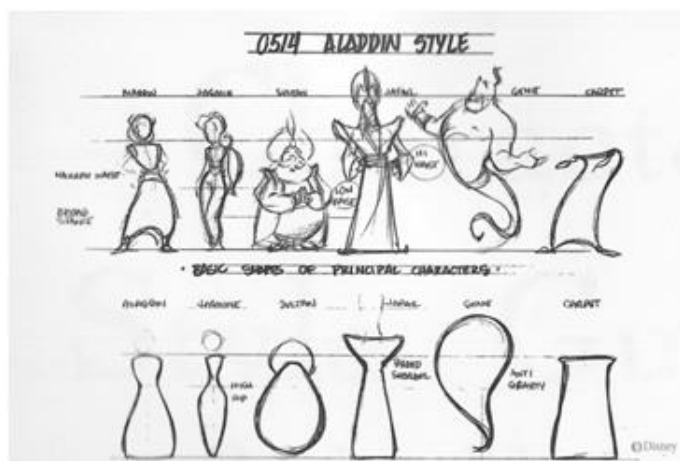
Kun katsomme tätä perusmuotoa, yleisesti yhdistämme sen piirteisiin: **tasapainoisuus, luottamus, rehellisyys, järjestelmällisyys ja säännönmukaisuus, yhdenmukaisuus, turvallisuus, yhdenvertaisuus, maskuliinisuus**

Kolmio/Pyramidi:

Kolmion ja pyramidin muodon designissa yhdistämme taas piirteisiin: **toiminta, aggressio, energia, viekkaus, konflikti, jännitys**

Ympyrä/Pallo:

Pyöreät ja soikeat muodot taas kertovat meille seuraavista piirteistä: **valmius, uljaus, leikkisyys, rauhallisuus, yhtenäisyys, turvallisuus, lapsekkuus**



Kuvio 14. Disneyn Aladdin-elokuvan hahmot on tyylitelty erilaisten geometrinen perusmuotojen pohjalta, joka tekee hahmoista ikonisia ja helposti tunnistettavia, kertoen samalla hahmon persoonasta.

Perusmuodot voivat löytyä esimerkiksi joko jo pelkästään hahmon kasvoista tai, kuten kuvio 14 näyttää, koko hahmon yleissiluetista. Hahmon siluetti onkin tärkein kertoja halutusta yleisilmeestä, ja siitä tulisi välittyä hahmon yleisidea. Siksi siluetin luettavuus on erityisen tärkeää. Tasapainoisen hahmosiluettin saavuttaminen on oleellista, jotta hahmon design itsessään ei aiheuttaisi katsojalle ajatusta designin toimimattomuudesta. Tämä rikkoo immersion ja vetää katsojan pois tarinasta kiinnittämällä huomion johonkin kokonaisuuden kannalta mitättömään seikkaan. (Tillman 2011, 67–73.) Siluettien lukemisen helppous on erityisen tärkeää nopeatempoisissa peleissä, jotta pelaaja pystyy nopeasti päättämään, mikä hahmo häntä on vastassa, ja reagomaan tietoon oikeaoppisesti. Erityisen tärkeää tämä on multiplayer-peleissä, joissa kyse on vain sekunnin sadasosista hahmon huomioimisen ja siihen reagoimisen välillä. (Corriero, 2011.)

Hahmon suunnittelussa on hyvä huomioida yleisen siluetin ja lukukelpoisuuden lisäksi myös katseen lepo designissa. Tällä tarkoitan visuaalisten elementtien määrää ja niiden kohdistamista oikealle alueelle. Yleensä katsojan halutaan keskittyvän hahmon pään- tai yläruumiin seudulle, joten pääosallisen yksityiskohtien määrän on hyvä sijaita tällä alueella. Katsojan ei toivota kiinnittävän suurinta osaa huomiostaan yksityiskohtaiseen iho-tekstuuriin, kun todellisen fokuksen pitäisi olla pistävissä silmissä ja vahvoissa leuoissa. (Rowan 2015.) Esimerkkinä on kuvio 15 *Team Fortress 2*-pelistä, jossa suurin osa hahmojen yksityiskohtien määrästä keskittyy yläruumiiseen.



Kuvio 15. Valve-peliyhtiön *Team Fortress 2* (2007) multiplayer-peli on malliesimerkki oikeaoppisesta hahmosuunnittelusta.

On hyvä myös huomioida hirviöhahmoja luotaessa, että hahmot ovat yleensä pelaajahahmoa kookkaampia, luodakseen näin kuvaa vahvemmassa ja vaikeammin taltutettavasta vastuksesta. Koko viittaa yleensä hahmon päihittämisen hankaluuteen, ja tästä syystä pelien päävastukset ovat yleensä suurikokoisia. (Mitchell 2012.)

4.4 Referenssit

Referenssien käyttö on varmasti monelle hahmosuunnittelijalle hyvin itsestään selvä konsepti, mutta päätin ottaa aiheen erikseen esiin sillä kauhupeleissä suunniteltavat hahmot ovat yleensä hirviömäisen makaabereja. Kyseiset hahmot tarvitsevat siksi lukuisan määrän referenssejä, jotta hahmon anatomia ja yleisilme saataisiin toimivaksi. Tulevan hahmosuunnittelun kannalta ensimmäisenä tulee pitää mielessä hahmon uskottavuus. Tämä koostuu useasta osasta: sopivuus ympäristöön ja tarinaan sekä tietysti suunnittelulliset seikat, kuten anatomian oikeaoppisuus ja designin lukukelpoisuus. On syytä huomioida hirviöhahmojen olevan useasti juuriltaan ns. oikeasta maailmasta, jotta katsoja voi helpommin ymmärtää designiä ja samaistua hahmoon. Helppoja lähtökohtia ovat muun muassa kaksi- tai nelijalkainen hahmo, joka tarjoaa helposti luettavan siluetin ja muodot. (Clarke 2014.)

Kaikki designit on mahdollista pilata referenssien puutteella, mutta ei niiden olemassaololla. Ei ole merkitystä vaikka idea hahmon takana olisi kuinka maailmaamullistavaa, jos toteutus jää vain puolitiehen ajatuksen laadukkuudesta. Hahmon ulkomuoto perustuu osasista hallitsevammastamme tiedosta, joten oikeiden eläinten ja ihmisen anatomiantuntemus on olennaista. Referenssillä ei kuitenkaan tarkoiteta vain anatomisia seikkoja. Se viittaa niin vaatetukseen, aseistukseen tai vaikka kokonaisuun aikakausiin. Jos konsepti sijoittuu 1800-luvun alkuun, mutta henkilöhahmojen vaatetus on vuosisadan päästä, peilaa tämä yleensä ongelmiin myös konseptin muissa osa-alueissa. Mikäli yksi osa-alue on ontuvasti toteutettu, antaa se syyn epäillä, että tämä pätee myös lukuisiin muihin elementteihin. Referenssit ja taustatyö on siis yksi suuri kokonaisuus, jota ei tulisi vähätellä. Jotkin virheet ovat mitättömiä, ja joskus taiteellisia vapauksia on otettava, mutta konseptin luoja tulisi silti pyrkiä niin lähelle totuutta kuin mahdollista – tarinan puitteissa. (Tillman 2011, 99–101.)



Kuvio 16. Taiteilija Claire Hummel on illustroinut historiallisesti oikeaoppisemman version (Vas.) Disneyn animaation Frozen hahmosta Elsa (oik.).

Kaikissa tilanteissa ja tarinoissa täydellinen korrektius ei tietysti ole tarpeen; kuten aikaisemmin todettu, visuaalinen puoli on olemassa vain tukeakseen tarinaa. Olennaista kuitenkin on, minkälaisen kuvan konsepti antaa itsestään. Mikäli kyseessä on täydellistä täsmällisyyttä tavoitteleva historiallinen draama, ei tämä anna paljoa väljyyttä, kun taas lapsille suunnattu fantasiapainotteinen animaatio, joka sijoittuu kuvitteelliseen maailmaan ja jossa eläimet puhuvat ja magia on aitoa – onkin jo aivan toisenlainen lähtökohta.

4.5 Hahmon tunne, estetiikka, ja värit

Ihmiset ovat luontaisesti kiinnostuneita asioista jotka ovat kauniita tai mielenkiintoisia – erityisesti, jos ne ovat molempia. Hahmodesignissä olennaista on siis mielenkiinnon herättäminen ja näin katsojan kiinnostuksen ohjaaminen myös muuhun kokonaisuuteen. Valitettavasti vain yhtä oikeaa ratkaisua tämän mielenkiintoisen estetiikan löytämiselle ei ole. Ihmiset ovat yksilöitä, ja yksilöillä on aina toisistaan eroava maku, joten yhden designin on lähes mahdotonta olla mieluisa kaikille. Joitain hahmolle oleellisia seikkoja voi kuitenkin määrittää jo ennen design-prosessin alkua. Lähdetessä rakentamaan tyyli-suuntaa ja estetiikkaa on pidettävä mielessä hahmon tarkoitusperä, sillä ympäröivä kokonaisuus määrittää, minkälaisen muotin hahmon tulisi täyttää. Ensimmäisiä pohdittavia kriteerejä ovat:

1. Kohdeyleisösi ikä
2. Median genre eli lajityyppi

Nämä kaksi kysymystä ovat tärkeimmät, sillä ne määrittelevät ne raamit, joihin hahmo tullaan visuaalisesti rakentamaan. (Tillman 2011, 103–104.) Tämän opinnäytetyö keskittyy kauhuun, joten genre löytyy jo valmiina, ja kauhun sisältämät raskaammat teemat taas määrittävät ikäryhmän.

Tyypillisiä eri ikäryhmille suunnattuja hahmoja voi kuvailla näin:

0–4 ikävuotta: Hahmoilla on useasti massiiviset pää ja silmät, pienet varjot, ja ne rakentuvat yksinkertaisista, alkeellisista muodoista. Värityksen koostuu pääasiassa pääväreistä.

5–8 ikävuotta: Hahmoilla on edelleen karikatyyriset suhteet anatomian rakenteissa, mutta värit ovat monipuolisempia ja muodot monimutkaisempia.

9–13 ikävuotta: Hahmot alkavat etäännyä äärimmäisestä pelkistyksestä, ja hahmojen mittasuhteet muistuttavat enemmän uskottavaa anatomiaa. Värit ovat huomattavasti moniulotteisempia, ja hahmoissa on runsaammin yksityiskohtia.

14–18+ ikävuotta: Hahmot ovat joko realistisia tai hyvin lähellä ns. ”oikeaa maailmaa”. Hahmojen anatomia ja mittasuhteet ovat korrekkit ja väripaletti laaja. Tässä sektorissa, myös yksityiskohtien määrä on suurin.

Miksi tämä tieto sitten on oleellista? Iästä riippuen ihmisaivot pystyvät prosessoimaan vain tietyn määrän informaatiota kerralla. 4-vuotias lapsi ei siis pysty seuraamaan samaa mediaa verrattavissa olevalla tarkkuudella kuin 10-vuotias – ja nyt puhumme vain visuaalisesta ilmeestä. Ikäryhmään vaikuttavat tietysti myös median sisältämät teemat, juoni sekä erityisesti vain vanhemmalle ikäryhmälle suunnatut tapahtumat joihin voi sisältyä väkivaltaa tai seksuaalisia teemoja. (Tillman 2011, 104.)



Kuvio 17. DC-sarjakuvien hahmon Batmanin eri ulkomuodot kohdeyleisöstä riippuen. Vasemmalla *Lego Batman: The Video Game* (2008) suunnattu 7:nneestä ikävuodesta ylöspäin, kun taas oikealla *Batman: Return to Arkham* (2016) 16:nneestä ikävuodesta ylöspäin.

Kun hahmon lähdemedian genre sekä kohdeyleisö ovat tiedossa, voidaan siirtyä hahmon visuaaliseen puoleen. Olennaisin käsiteltävistä teemoista on värit, sillä niillä voit viestiä katsojalle jo ensisilmäyksellä hahmon tarkoituksen ja luonteen. Kuten muodoissa, tietyt värit kuvastavat katsojalle tiettyjä piirteitä ja teemoja:

Punainen: rohkeus, elinvoimaisuus, energia, sota, vaara, voima, päättäväisyys, intohimo, ahneus, himo, viha, rakkaus

Keltainen: viisaus, ilo, onnellisuus, varovaisuus, rappeutuminen, sairaalloisuus, kadehdinta, pelkurimaisuus, viihtyvyys, eloisuus, optimismi, ylitseläjoudun tunne

Sininen: luottamus, uskollisuus, tieto, itsevarmuus, älykkyys, usko, totuus, terveys, parantuminen, tyyneys, ymmärrys, pehmeys, voima, vakavuus, kunnia, kylmyys, surullisuus

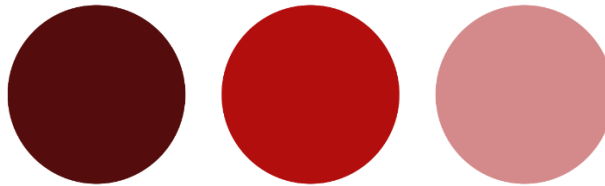
Purppura: voima, ylväys, aatelisuus, eleganssi, hienostuneisuus, teennäinen ylellisyys, mysteerisyys, taikuus, kunnianhimo, varallisuus, tuhlaus, tieto, arvokkuus, itsenäisyys, luovuus

Vihreä: luonto, kasvu, harmonia, rikkaus, tuoreus, turvallisuus, hedelmällisyys, raha, kestävyys, ylellisyys, optimismi, hyvinvointi, rentoutuminen, rehellisyys, nuoruus, kateus, sairaus

Oranssi: hyväntuulisuus, innokkuus, luovuus, lumoutuminen, onnellisuus, päättäväisyys, toiminta, menestys, rohkaistuminen, vaikutusvalta, viisaus

Musta: voima, eleganssi, muodollisuus, kuolema, pahuus, mysteerisyys, pelko, murhe, voima, oppineisuus, hienostuneisuus, masennus, sureminen
Valkonen: klinisyys, kylmyys, siisteys, uuden alku, neitseellisyys, rauha, viattomuus, yksinkertaisuus, valo, steriilisyys, hyvyys, täydellisyys

Jokaisella värillä on kuitenkin myös vaihtelevat sävyvariaationsa, jotka taas muuttavat haluttua viestiä. (Tillman 2011, 111–114.)



Kuvio 18. Punaisen värin eri variaatioita. (Tillman 2011) Kuva on uudelleen kuvitettu.

Kuviossa 18 tummemmat sävyt viestivät nousevasta vaaran määrästä, kun taas vaaleammat kertovat pehmeämmästä, rauhallisemmasta viestistä. Hahmon väritystä vaihtamalla voi siis muuttaa hahmon välittämää viestiä.

Kyseistä taktiikkaa käyttävät esimerkiksi sarjakuvastudiot supersankareiden luonnissa. Kuvio 19 DC-studion luomista ikonisista hahmoista, joiden katsojalle välittämä viesti muuttuisi merkittävästi väripaletin vaihtuessa.

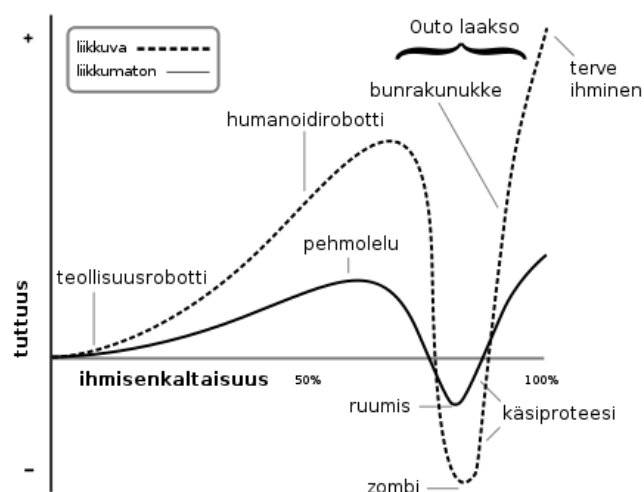


Kuvio 19. DC-sarjakuvien hahmot Superman (vas.) ja Batman (oik.).

Toinen tärkeä seikka hahmon estetiikan luonnissa värin lisäksi on jo aiemmin mainittu yksityiskohtien määrä. Niiden laadun ja paljouden määrittää aikaisemmin käymämme ikäryhmäjako; kuinka paljon informaatiota katsoja pystyy vastaanottamaan ja käsittelemään. Vaikka design tulisi nuorimmalle ikäpolvelle, tulisi kaikkien elementtien – niin hahmon itsensä kuin ympäröivän maailmankin – olla tunnistettavissa. Yksinkertaisuus ei siis anna pakotietä huonoon, epäselvään designiin. Kokonaisuuden on myös oltava yhtenäinen. Mikäli media on suunnattu lapsille ja sen ympäröivä maailma on yksinkertaistettu katsojayleisölle sopivaksi, tulee myös hahmon vastata tätä yleisilmettä. (Tillman 2011, 119–122.)

4.6 Uncanny Valley eli outo laakso

Oudon laakson idea on alun alkaen kummunnut robottiteollisuudesta, tarkemmin 1970-luvulla japanilaisen tiedemiehen Masahiro Morin toimesta. Teorian perusidea on ihmis-aivoissa tapahtuva hylkimisreaktio ja inhon tunteen aktivoiminen visuaalisen materiaalin avustuksella. Robottia – tai tässä tapauksessa videopelihahmoa – viedään tyylielystä kasvavassa määrin realistisen ihmishahmon suuntaan, jolloin ihmismieli kokee nähdyn visuaalisen median miellyttäväksi. ”Outo laakso” tapahtuu kun ihmismäisiä piirteitä lisätään liikaa, mutta luotu hahmo ei silti ole vielä riittävän ihmismäinen. Realististen piirteiden lisääntyessä entisestään ihmisaivot tulkitsevat nähdyn kuvan lopulta ”oikeaksi ihmiseksi” ja väärydentunne katoaa (kuvio 20). Hahmon sijaitessa oudossa laaksossa se on helposti kuvailtavissa ”aavemaiseksi” tai ”häiritseväksi”. Huomioitavaa on siis oudon laakson tarjoamat mahdollisuudet kauhussa ja hirviöiden suunnittelussa. (Madigan 2013.)



Kuvio 20. Visualisointi oudosta laaksosta. Ylös/alas -akselit kuvaavat hahmon lähestytävyyttä, kun taas vasen/oikea-akselit sitä, kuinka paljon hahmo muistuttaa oikeaa ihmistä.

Oudon laakson käsite selittää miksi esimerkiksi Wall-E on ihastuttava ja helposti lähestyttävä, kun taas Arnold Schwarzeneggerin Terminaattori luotansa työntävä. Tämä on yksi syy, miksi pelinkehittäjät voivat oudon laakson välttääkseen viedä pelin karikatyyri-empään ja tyylieltympään suuntaan, sillä täydellisen realismin tavoittelu on aina hyvin hankalaa ja kallista. (Madigan 2013.)

Tutkimuksia oudon laakson tuottamalle tunnetilalle ja sen ymmärtämiselle on toteutettu. On havaittu kasvojen piirteiden antavan suurimman painoarvon – vaikka hahmon kokonaiskuva on myös tärkeä. Huomaamattaan ihmiset etsivät kasvoja jatkuvasti ympärillään sijaitsevasta maailmasta ja näistä löydetyistä kasvoista luonteenpiirteitä. Tutkimuksissa on myös huomattu tyylieltyjen kasvonpiirteiden vaativan huomattavamman määrän yksityiskohtien mittasuhteiden muuttamista ennen kuin katsoja tulkitsee ne epämiellyttäväiksi tai häiritseviksi. Realistisissa kasvoissa taas pienikin muutos saattaa aiheuttaa saman reaktion. Voidaan siis todeta, että tyylieltyyn pelottavan hahmon luonti on vaikeampaa kuin realistisen ja helpoiten vääryydetunteen saa aikaan realistisessa hahmossa, jossa niin kasvojen kuin vartalonkin mittasuhteet ovat vääristyneet. (Madigan 2013.) Vääryydetunne sopii myös kauhulle ominaiselle psykologisten teemojen hyödyntämiseen. On tyypillistä antaa pelaajan kyseenalaistaa tapahtumien ja hahmojen todenmukaisuus. Näihin järjenvastaisiin tapahtumiin kuuluu yleensä myös niiden esittämä visuaalinen puoli, esimerkiksi vääristyneet hahmot. (Barrett 2014.)



Kuvio 21. Red Barrels-yhtiön pelin *Outlast* (2013) hahmo Christ Walker on ulkomuodoltansa yksinään aiheuttamaan epämiellyttäviä tunnetiloja.

Pohdittaessa ”häiritsevää” designiä on hyvä muistaa ihmisten vastareaktio peitettyihin kasvoihin. Kuten aikaisemmin todettiin, ihmiset yrittävät alitajuntaisesti etsiä ympäriltään

kasvoja ja tulkita näistä tunnetiloja. Jos kasvot ovat kuitenkin peitettyinä, ei tulkintaa pysty tekemään kuten normaalisti. On siis syynsä miksi monella kauhuelokuvien ja pelien antagonisteilla on joko erittäin epämuodostuneet kasvot tai ne käyttävät maskia kasvojensa piilottamiseksi – maksimoidakseen epämiellyttävyyden tunteen katsojassa. (Janecic 2014.)

Tutkimuksissa on myös huomattu oudon laakson pätevän hahmon liikkumiseen ja animaatioon. Mikäli hahmo liikkuu epätavallisella tai epäluontaisella tavalla (esimerkiksi zombien nykivät liikkeet), koetaan samanlainen vääryyden tunne. Tämä seikka on hyvä pitää mielessä videopelihahmon tuotantoprosessin mahdollisissa myöhemmissä vaiheissa. (Madigan 2013.)

4.7 Hahmon viimeistely seuraavaan tuotantoprosessiin

Hahmoja luodaan monenlaiseen tarkoitukseen. Niistä ehkä näkyvimmissä asemassa on viihdeteollisuus, jossa prosessi jatkuu vielä pitkälle ideointivaiheesta. Tätä seuraava osuus ei ehkä ole olennainen kaiken hahmonluonnin kannalta, mutta koska tämä opinnäytetyö käsittelee hahmon luontia videopeliin, on se hyvä löytyä sisällöstä. Kaikki esiteltävät työvaiheet eivät välttämättä ole oleellisia videopelituotannossa, riippuen esimerkiksi hahmon tärkeydestä projektissa.

Tärkeimpänä jälkivaiheena on kuitenkin turnaroundin luominen 3D-mallinnusprosessia varten, eli sivusta, edestä ja takaa kuvattu referenssikuva. Referenssikuvasta mallintaja näkee hahmon useasta suunnasta ja näin ollen havainnollistaa hahmon paremmin. 2D-referenssikuvan tehtävä on myös ratkaista designilliset ongelmat, joita saattaa ilmetä hahmon siirtyessä 2D-formaatista 3D:hen. On olennaista, että mallintajan työskennellessä ilmenee mahdollisimman vähän kysymyksiä designin toimintaperiaatteista, jotta työskentelyaikaa ei mene turhaan hukkaan. (Tillman 2011, 134–136.)

Muita hyödyllisiä kollaaseja ovat toimintaposeeraukset ja liikekuvat, joilla ilmennetään hahmon tapaa liikkua ja persoonallisuutta kehonkielen kautta, sekä ilmekollaasi, jolla kuvastetaan hahmon tunnetilojen spektriä. Nämä ovat kuitenkin harvinaisempia videopelihahmojen luonnissa ja oleellisempia animaatiotuotannossa. (Tillman 2011, 138–141.)



Kuvio 22. 2D designing pohjalta toteutettu 3D-turnaround CD Project RED-yhtiön *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) hahmodesignistä.

Hahmon mennessä eteenpäin tuotannossa on siitä yleensä oleellista luoda referenssikaavio. Referenssikaavio on referenssikuvan, ilmekollaasin, pään referenssien, liikekuvien ja kaiken sen hahmon kannalta oleellisen tiedon kooste, joka kertoo kaiken oleellisen hahmosta ja tämän uudelleenluomisesta. Referenssikaaviolle ei ole oleellista kirjata ylös kaikkea mahdollista tietoa, vaan valikoivasti ne, jotka luovat hahmon yleiskuvan ja joiden tiedostaminen on olennaista hahmon kannalta. Referenssikaavion on tarkoituksenmukaista olla informaatiopaketti, josta ilmenevät kaikki hahmon kannalta visuaalisesti oleelliset seikat. (Tillman 2011, 144.)



Kuvio 23. Eidos Montréal:n videopelin *Thief* (2014) päähenkilön Garrettin olennaiset materiaalitiedot

Yleisesti nykypeliteollisuudessa pelit luodaan 3D-formaatiin, mutta poikkeustapauksia on myös, jolloin peli on pääosin 2D:nä. Mikäli taidetta peliin luo useampi henkilö, ovat hahmokohtaiset tyylikaaviot paikallaan. Tyylikaavio eroaa referenssikaaviosta, sillä sen ajatus ei ole kiinnittää huomiota hahmon vaatetukseen ja hiusten muotoon, vaan siihen, miten hahmo itsessään tulee piirtää, esimerkiksi kuinka monta pään korkeutta hahmon pituus on tai mikä on hahmon siluetin perusmuoto tai millä tekniikalla hahmo tulisi toteuttaa. Tyylikaavion ideana on yhdenmukaisuus. Jos kymmenen taiteilijaa luo saman hahmon, tulisi sen ohjeistuksen perusteella jokaisen hahmon näyttää samalta. (Tillman 2011, 147.)

5 Hahmon toteutus

Lähtökohdaksi tämän opinnäytetyön hahmon suunnitteluun otin kuvitteellisen tilanteen, jossa päämääränä olisi luoda vihollishahmo kauhuhenkiseen videopeliin. Peliin ei ehdottomasti olisi tarkoituksenmukaista olla klassisinta selviytymiskauhua, vaan sisältää kauhun elementtejä ja valikoivasti sisällyttäen teemoja, joita on edellä käyty läpi. Peliin ideaan voisi kuulua jonkinlaisia painajasmaisia episodeja, joissa pelaaja kohtaa portteja varjioivia hirviömäisiä olentoja ja joutuu taistelun keskelle nämä päihittääkseen. Peliin päähenkilö ja normaali aika jossa hän elää, voisivat olla nykyajan mukaisia ja moderneja, mutta painajaismaailma ilmentää sen iäkkyyttä ja ajattomuutta. Myös antagonistiset hahmot voisivat kannatella tätä teemaa. Kauhun elementtien takia peli olisi suunniteltu vain vanhimmalle kohdeyleisölle, ja näin ollen hahmo voi vapaasti sisältää huomattavan määrän yksityiskohtia sekä monipuolisen väripaletin, mikäli design sen vaatii.

Hahmon ideana olisi enemmänkin olla ”vartija”, joka sijaitsee pelin yhdessä spesifisessä kohdassa ja näin eroaa muualla pelissä kuljeksivista vihollisista. Olisi siis hyvä, että hahmon erikoisuus kuvastuu myös sen ulkomuodosta. Muita rajoittavia seikkoja tulisi olemaan hahmon tuleva rigi eli animoitava luuranko. Peliteollisuus – niin kuin muukin viihdeteollisuus – perustuu ajatukseen, että aika on rahaa, joten mahdollisimman paljon yksittäisiä elementtejä tulisi kierrättää. Tässä kohtaa kierrätettävänä elementteinä viitaten hahmon rigiin ja animaatioon. Kuvitteelliseen peliin olisi suunnitteilla yleispätevä ihmismäisen hahmon (neljä raajaa, kulkee kahdella niistä – ei lisänivelä) rigi, johon tämänkin hahmon tulisi sopia. Luodun hahmon tulisi siis olla päällisin puolin ihmismäinen, mutta kuitenkin herättää mielenkiintoa ja antaa kuva vaikeasti päihitettävästä vastuksesta. En asettanut muita rajoitteita pelin alustan tai tyylin suhteen.

5.1 Taustan suunnittelu

Aikaisemmassa luvussa avattiin kuvitteellisen tilanteen tarjoamat rajoitteet ja edellytykset. Seuraavana olikin tarkoituksenmukaista lähteä toteuttamaan hahmoa aikaisempien lukujen ohjeistuksen mukaisesti. Lähtökohtana on siis kahdella jalalla kulkeva ihmismäinen hahmo, jolla kuitenkin tulisi olemaan normaalista ihmismäisestä anatomiasta poiketen liioitellut piirteet, esimerkiksi mittasuhteiden osalta. Varsinaista tarinaa tällä hahmolla ei tulisi vahvasti olemaan, mutta koin kuitenkin hyväksi vastata kysymyksiin hahmon puitteista tarinassa. Perustava arkkityyppi hahmolla olisi selkeästi *varjo* – pelaajahahmon vastavoima -, ja tuleva hahmon kehitys osoittaisi, mikäli arkkityyppien sekoittelu olisi tarpeellista. Tarinankerronnan ja pelin kulun osalta vastasin rakennekysymyksiin muuttamalla lauseella näin:

Kuka: Ihmismäistä anatomiaa leikittelevä antagonistinen ns. ”välivihollinen” eli vastus johon pelaaja törmää esimerkiksi aina uuden alueen lopussa, mutta ei kuitenkaan ole ylimmäinen pahuus jonka kukistamisen johdosta peli loppuisi. Hahmon on ulkopuolisesti ihmismäinen, mutta ei kuitenkaan ihminen. Ajatusta tukee aggressiivinen, ”mieletön käytös” sekä erikoinen ulkomuoto. Hahmo ei puhu tai ole puhekykyinen.

Mitä: Porttia vartioiva vihollishahmo, jonka päihittäminen vaaditaan protagonistin matkan ja tarinan edistämiseksi. Lähestyttäessä hahmoa se vaikuttaa pelaajasta patsaalta tai patsasmaiselta, mutta herää kuitenkin eloon protagonistin päästessä lähietäisyydelle. Antagonistista hahmoa motivoi ainoastaan portin suojeleminen.

Milloin: Hahmon taistelu esiintyisi noin puolessa välissä, tai loppupuolella peliä. Taistelun ei ole tarkoituksenmukaista olla täysin helpoimmasta päästä, vaan hahmo asettaan pelaajalle vastaan vasta harjoituksen kestäneenä pelimekaniikoista.

Missä: Taistelun olisi tarkoituksenmukaista tapahtua avoimella areenamaisella alueella. Hahmon on tarkoitus olla selkeästi normaalia ihmistä pidempi ja käyttää aseistuksenaan massiivista asetta, joten ympäristön on sovittava suuriliikkeisiin elkeihin ja iskuihin sekä niiden väistelyihin. Hahmo pysyy koko olemassaolonsa ajan areenan puitteissa.

Miksi: Protagonisti kohtaa matkallaan vaikeuttavia esteitä, tämän hahmon ollessa yksi niistä. Tavoitteena on kukistaa kyseinen antagonististi ja näin avata vartioitu portti ja edistää pelin kulkua. Pelin ideassa oleellista on useamman portin avaus. Yhtä porteista vartioi kyseinen hahmo.

Miten: Antagonistinen hahmo on hento, niin sanotusti ”hontelo”, mutta kuitenkin jännevärakenteinen ja ”sitkeä”. Hahmo on ehkä menneisyydessä ollut kookkaampi ja parempirakenteinen, mutta rappeutunut ajan kuluessa. Ajatuksena on, että hahmo on vartioinut porttia jo hyvinkin pitkään. Aseistus on hahmolle selkeästi liian painava ja massiivinen, joten hahmo liikkuu hitaammin, raahaten aseistusta perässään. Hahmon hidasliikkeisyydestä johtuen hahmon sen iskut on helppo ennakoida, mutta osuessaan ne ovat kuolettavia. Mekaniikoilta voisi harkita ”one-shot”-ajatusta, jossa hahmo tappaa pelaajan yhdestä iskusta - johtuen hahmon ennalta-arvattavuudesta, ja näin tuoda taisteluun huomattavasti korkeammat panokset.

Kuten aikaisemmin on jo mainittu, videopelihahmoja suunniteltaessa todelliseen produktion joku on jo luultavasti näihin kysymyksiin vastannut. Hahmo suunnitellaan annettujen rajoitteiden puitteissa, mutta koska tällä kertaa kyseessä on hypoteettinen tilanne, joitain kuvitteellisia ohjenuoria on hyvä keksiä rajoittamaan suunnitteluprosessia.

5.2 Hahmon visuaalinen puoli

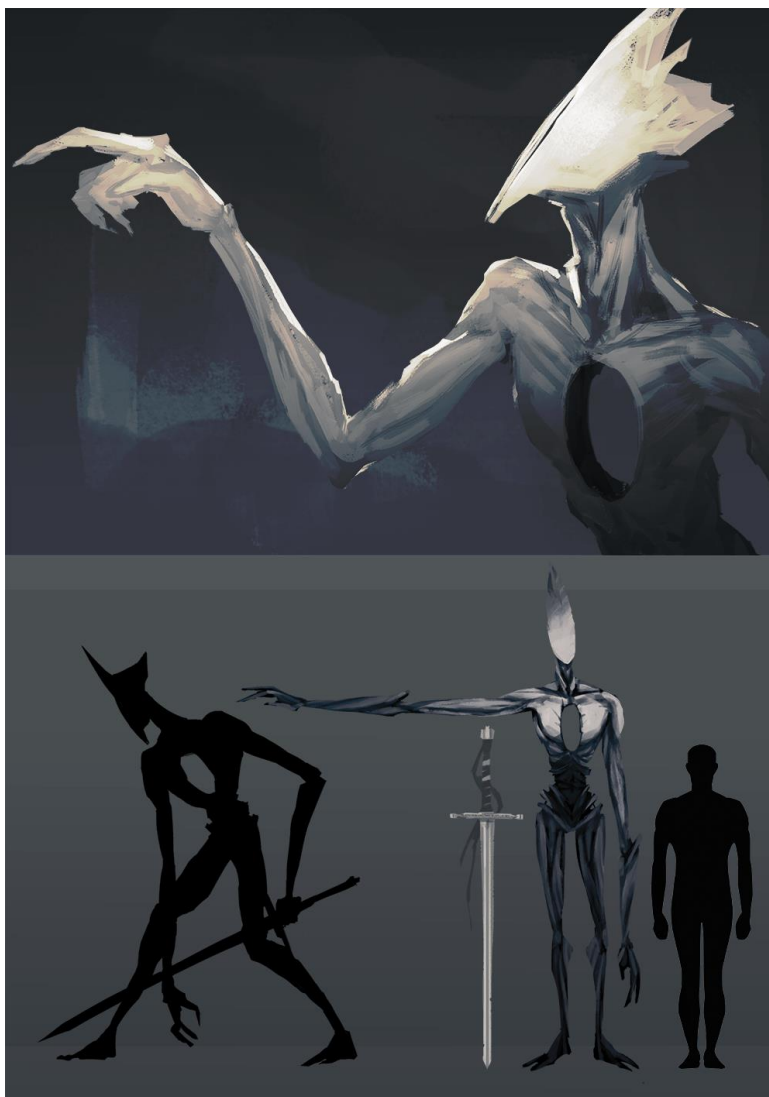
Lähdin pohtimaan elementtejä jotka tekisivät suunnitellusta hahmosta vieraan oloisen ja jopa luotaansa työntävän. Eli elementtejä joita kävin läpi aikaisemmassa luvussa oudosta laaksosta. Lähtökohtana oli kahdella raajalla kulkeva humanoidi hahmo, joten päätin lähtemään liioittelemaan ihmisen mittasuhteita ja anatomian rakennetta. Inspiroiduin pitkän matkan maratoonareista, joiden ruumiinrakenne on erityisen jännevä. Halusin käyttää hahmonluonnissa hyväkseni tapaa jolla maratoonareiden lihaksisto ja jänneet erottuvat selkeästi. Huomioin myös jänneville ihmisille ominaisen raajojen kapeuden, saaden heidän jalkojen ja käsien vaikuttamaan normaalia pidemmiltä. Myös tästä inspiroidun tulevaan designiin.



Kuvio 24. Inspiraatiota haettiin jäntevän ruumiinrakenteen omaavista ihmisistä.

Ajatuksenani oli jatkaa teemaa vielä hieman pidemmälle maksimoidakseni hahmon designin outouden tunteen. Tarkoituksena oli viedä suunnitellun hahmon pituus merkittävästi normaalia ihmistä pidemmäksi sekä kasvattaa raajojen pituutta oleellisesti. Harkitsin myös enemmän nälkiintyneemmän ihmisen ruumiinrakennetta, mutta pidin itse enemmän ensimmäisestä ajatuksesta pitkän matkan juoksijoista enkä halunnut hahmosta kuitenkaan liian luurankomaista. Otin kuitenkin molemmista ideoista inspiraatiota hahmon designiin.

Tyypillisesti tässä vaiheessa suunnittelua luodaan lukuisia erilaisia designejä, joista lähdetään työstämään vain harvoja valittuja. Suurin osa tehdyistä luonnoksista hylätään, mutta niistä voidaan uudelleen käyttää elementtejä ja näin inspiroitua tuleviin suunnitelmiin, mikäli pelin idea vaatii usean hahmon suunnittelua. Itselläni oli pääpiirteisesti hyvinkin selkeä kuva mitä lähtisin toteuttamaan hahmoksi. Koska tämä hahmosuunnittelu toteutettiin yhden ihmisen toimesta kuvitteelliseen projektiin opinnäytetyön puitteissa, ei ideoiden edestakaisin heittelyä ja muuttelua tulisi tapahtumaan niin paljon kuin todellisessa produktiossa. Lähdin siis luonnostelemaan ideaani ja tein muutamia raakaversioita, joista sitten vein eteenpäin pari ideointikuvaa.

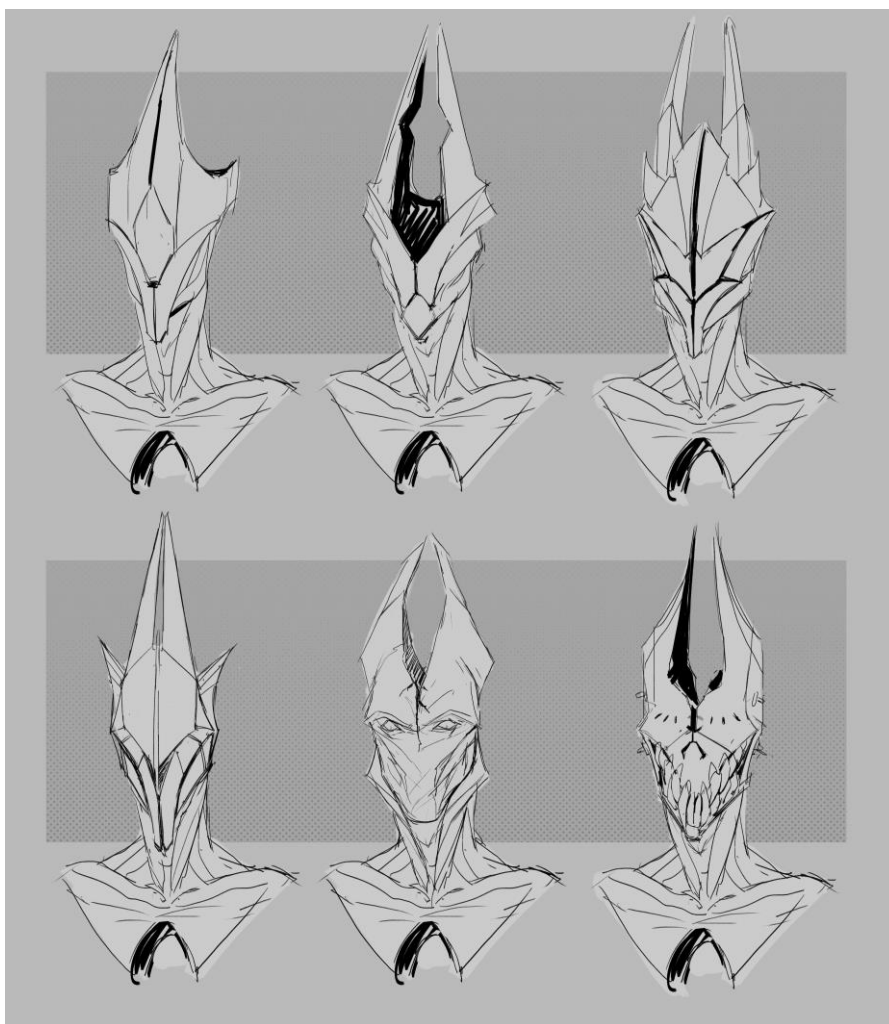


Kuvio 25. Nopeaa hahmon ideointia. Perusmuotona on kolmio. Hahmolla on myös kulmikkaat, terävät muodot luoden aggressiivisempaa siluettia. Perspektiiviä hahmon kokoon on tuomassa vertailukohteeksi lisätty normaalimittainen ihmissiluetti.

Väriksi suunnittelin harmahtavan valkoista. Väri tukisi myös ajatusta patsasmaisesta ulkomuodosta. Bryan Tillman kuvailee valkoisen värin aiheuttamia mielleyhtymiä kirjassaan *Creative Character Design* (2011) näin: *kliinisyys, siisteys, uuden alku, neitseellisyys, rauha, viattomuus, yksinkertaisuus, valo, steriilisyys, hyvyys, täydellisyys*. Ajatukseni hahmosta ei vastaa kyseisiä, ehkäpä jopa harmonisia mielleyhtymiä, joten päätin lisätä väriin myös hieman mustaa ja sinistä, jolloin väri kuvastaa ehkä enemmän ajatusta ”*kylmästä, vakavasta, eleganssista, mysteerisyydestä, surullisuudesta*” sekä ”*voimasta*”. Hahmon valkoiseen viittaavan paletin voi ehkä ajatella myös liittyvän tietynlaiseen vastahakoisuuteen. Onko hahmo aina ollut samassa roolissa aggressiivisena portinvartijana, vai onko taustatarinaan kuulunut joskus jotakin muuta? Väripaletin ajatuksena on

tuoda hieman ristiriitaa tavallisen ”pahuuden” kuvaamiseen (vain tummat ja synkänpuhuvat paletit), ja näin nostattaa kysymyksiä ja mahdollisesti pelaajan mielenkiintoa.

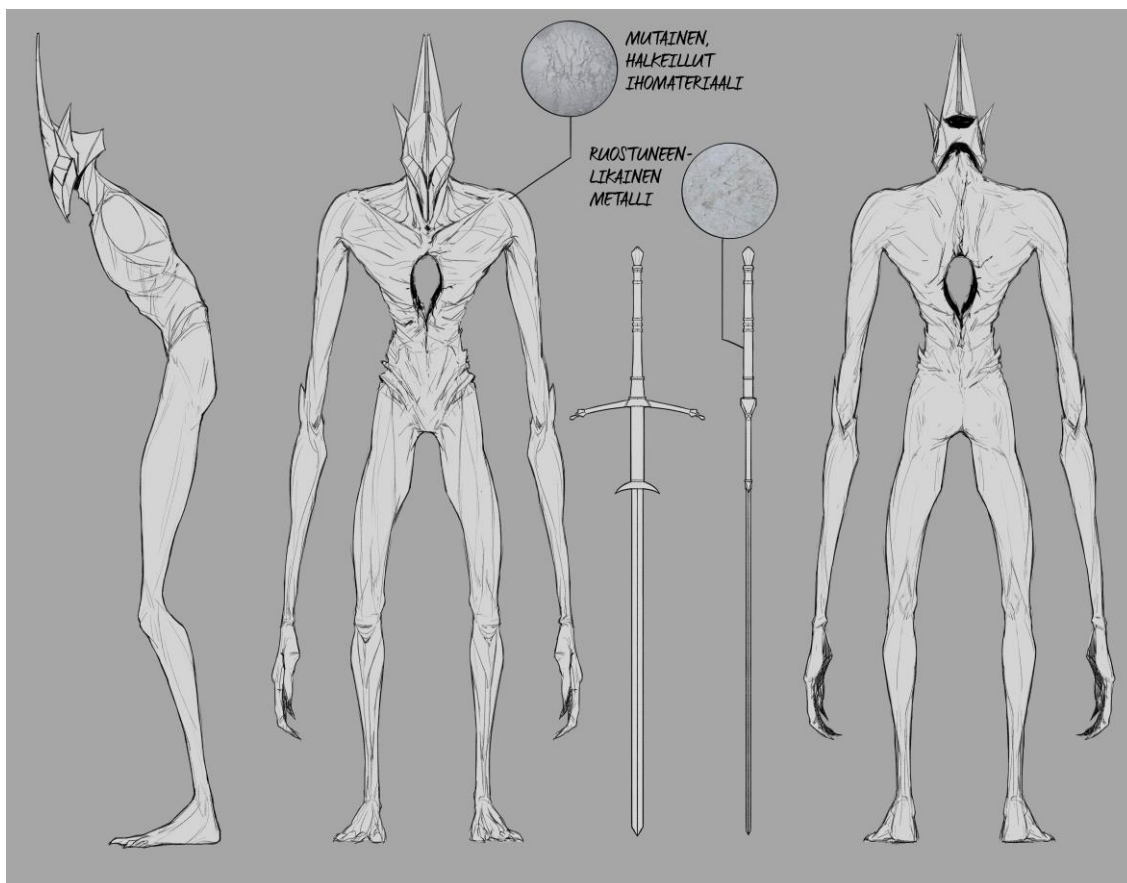
Idea hahmolle oli siis miltei valmis tässä kohtaa, ainoastaan hahmon pään alue herätti edelleenkin kysymyksiä. Olin päätenyt maskimaiseen pään alueeseen jo varsin varhaisessa vaiheessa, mutta tilaa ideoinnille tämän yksityiskohdan osalta oli.



Kuvio 26. Pään alueen ideointia.

Halusin hahmon pään muistuttavan enemmän kypärää tai maskia täysin orgaanisen kasvojenalueen sijaan. Testailin myös ideoita jossa hahmosta näkyisi enemmän kasvojen piirteitä, mutta pidin itse enemmän ajatuksesta vaikeammin luettavasta, passiivisemmasta vartijahahmosta. Kasvon yksityiskohtien, erityisesti silmien, näyttäminen tekisi hahmon ulkomuodosta välittömästi karmivamman, mutta hahmon ollessa vain näkyvillä taistelutilanteessa on kokonaiskuva tärkeämpi, sillä pelaaja ei ehdi kiinnittämään huomiotaan pienempiin yksityiskohtiin nopeatempoisessa taistelutilanteessa.

Hahmon designin viemiseksi tuotantoprosessissa eteenpäin on siitä pakollista luoda referenssikaavio mallinnusta varten. Hahmolle ei ole kasvonpiirteitä, eikä hahmon antagonistinen rooli ole merkittävimmästä päästä, joten ilmekaavion tai toimintaposeerausten tekeminen ei ole oleellista. Suuntaa antavia suunnitelmia hahmon ja aseistuksen materiaaleista voi kuitenkin antaa helpottaakseen teksturointiprosessia. Lopulliset materiaalit kuitenkin katsottaisiin teksturoinnin yhteydessä.



Kuvio 27. Referenssikaavio mallinnusta varten sekä materiaali-ideointia

Referenssikaavion jälkeen 2D-ideointiprosessi on tehty ja hahmokonsepti voidaan viedä eteenpäin ja aloittaa mallintaminen. Ajatuksenani oli myös hahmon mallinnus, mutta tämä opinnäytetyö oli jo varsin aiheellisesti mittava, eikä 3D-osuus olisi ehkä palvellut opinnäytetyötä sen visuaalisesta näkökulmasta, sillä designilliset seikat oli jo päätetty hahmon ideoinnissa. Tästä syystä päätin jättää hahmon luontiprosessin tähän, 3D-mallinnuksen voisin tehdä opinnäytetyön ulkopuolella.



Kuvio 28. Digitaalisesti maalattu tunnelmakuva hahmosta

Kuvitin hahmosta myös tunnelmakuvan, jolla hain hahmon lopullista henkeä kuvitteellisessa projektissa. Tunnelmakuva on yleispätevä katsaus hahmon persoonaan ja asemaan antagonistina. Kauhuteemainen peli sisältää lähes poikkeuksetta niukasti valaistuja tiloja ja tilanteita (ks. kappaleen 2.2 maininta chiaroscuro-valosiirtymästä), joita maalaus kuvastaa. Antagonistisen hahmon lopullinen vaaran tunne koostuu ympäröivästä väri- ääni ja valomaailmasta. Koska 3D-mallinnusta hahmosta ei olla vielä tässä vaiheessa luotu, tunnelmakuvan on tarkoitus visualisoida sitä ilmettä ja tunnetta joka lopullisessa tuotoksessa olisi tarkoituksenmukaista saavuttaa.

6 Yhteenveto

Tämän opinnäytetyön ensisijainen tarkoitus oli tutkia kauhun visuaalisuuden historiaa ja sen käyttöä. Ensimmäisessä teoriaosuudessa kävin läpi kauhun määritelmää ja sitä, miksi reagoimme kauhuun ja mitä todella edes pelkäämme kauhuskenaarioissa. Kauhun tunteen luo useampi elementti visuaalisen puolen rinnalla, ja halusin tutkia, mitkä visuaaliset ärsykkeet luovat luotaan työntävän skenaarion. Seuraavaksi avasin kauhun his-

toriaa useammasta näkökulmasta, niin kansantarustosta kirjallisuuteen ja aina elokuva-teollisuuteen ja peleihin, ja selvitin minkäläistä visuaalista ilmettä kauhulle on rakennettu vuosisadan saatossa. Teoriaosuuden toinen osa käsitteli hahmonluonnin periaatteita. Kävin läpi hahmodesignin eri osa-alueita ja seikkoja, jotka rakentavat hyvän designin. Aikaisemmin olin puhunut kauhulle ominaisista piirteistä, joten opinnäytetyön kannalta oli oleellista, että kauhun osuutta mietittiin myös osana hahmonluontia. Seuraavaksi vuorossa oli opinnäytetyön käytännön osuus. Lähtiessäni rakentamaan hahmoa käytännön osuutta varten oli mielestäni ennalta esitetyn tiedon perusteella suhteellisen helppoa ottaa hahmonluonnin osaksi ne elementit jotka tekevät hahmosta enemmän kauhun teemalle sopivan. Väittäisin siis opinnäytetyön saavuttaneen tavoitteensa ja ymmärrykseni aiheesta karttuneen merkittävästi.

Huomasin jo opinnäytetyötä aloittaessani puutteet videopelitutkimukseen liittyen ja tämän heijastuvan rajaukseen kauhupeleistä. Olisin siis toivonut lähdemateriaalia huomattavasti enemmän. Merkittävä osa tästä opinnäytetyön videopeleihin keskittyvästä osuudesta tukeutuu verkkomateriaaleihin, koska kirjallisuutta on hyvin niukasti. Suurin osa käytetystä kirjallisuudesta paneutuu kauhun käyttöön elokuvateollisuudessa. Kauhupeleihin keskittyvälle tutkivalle kirjallisuudelle olisi siis tarvetta. Lähdemateriaalin puute heijastui kuitenkin vain osioon kauhupeleistä. Hahmo- ja hirviösuunnittelulle on omistettu paljon materiaalia, jota hyödynsin tässä opinnäytetyössä. Kuitenkaan erityisesti kauhupelihahmon suunnittelusta en löytänyt kirjallisuutta, joten tämä opinnäytetyö toivoakseni lisää jäsenneltyä tietoa aiheeseen liittyen.

Opinnäytetyön aiheenrajaus epäilytti minua hieman, sillä olin valinnut aiheen, joka oli hyvin teoriaan painottuva, poiketen yleisestä linjasta, jossa painopiste tuntuu olevan vahvasti opinnäytetyön käytännön puolella. Tässä opinnäytetyössä käytännön osuuden ei ole tarkoituksenmukaista olla suuressa osassa, vaan ennemminkin koealustana sille mihin tätä kerättyä tietoa voisi hyödyntää. En koe itseäni kovin loistavaksi hahmosuunnittelijaksi, mutta pohtiessani mihin kauhun visuaalisuudesta kertovaa teoriaa voisi hyödyntää, totesin hahmosuunnittelun olevan sopivan rajattu alue. Lukiessani kauhusta kirjoitettuja opinnäytetyöitä, moni koki aiheen erittäin laajaksi, joten halusin antaa omalle työlle selkeämmät raamit, jotta opinnäytetyön aihe pysyisi helpommin käsiteltävänä ja voisin perehtyä yksittäisiin teemoihin syvemmin. Aihe oli myös yllättävän mielenkiintoinen hahmosuunnittelullisesta näkökulmasta: kauhu on hyvin erilainen genre, sillä sen hahmojen tunnereaktio eroaa muista tyyleistä vahvasti. Tämä näkyy myös hahmodesignissä. Siinä missä muussa tilanteessa hahmoja luodessa haluaisimme välttää omituisten ja

luotaan työntävien elementtien käytön, kauhu käyttää näitä ominaisuuksia vääjäämättä hyväkseen.

Kauhu on tänäkin päivänä hyvin trendikäs genre. Uusia videopelejä, elokuvia ja sarjakuvia ilmestyy markkinoille jatkuvasti. Myös esimerkiksi virtuaalitodellisuuden tuomia mahdollisuuksia tutkitaan alituisesti. Tutkailtaessa kauhun historiaa on myös selvää genren kiinnostaneen ihmiskuntaa läpi historian, joten muutosta tähän kiinnostukseen morbideja teemoja kohtaan tuskin ilmenee. Uskoisin siis tämän opinnäytetyön aiheen pysyvän merkityksellisenä vielä pitkään ja tarjoavan informaatiota kaikille niille, jotka ovat kiinnostuneet kauhusta, kauhun visuaalisuudesta ja hahmonluonnista kauhupeleihin. Tämä opinnäytetyö antaa pohjan tälle kaikelle, mutta aiheen tutkimisen jatkamiselle olisi myös hyvin tilaa. Muina sovellusmahdollisuuksina voisi pohtia esimerkiksi kauhun vaikutusta ympäristönluonnin suhteen.

Lähteet

Barret, Elizabeth 2014. Elements of Aversion – What Makes Horror Horrifying. Horror Factor. [Verkkodokumentti] <<http://horror.fictionfactor.com/articles/aversion.html>>. Viitattu 22.3.2018.

Brown, Mark 2017. What Makes Good AI? Katsottavissa osoitteesta <<https://www.youtube.com/watch?v=9bbhJi0NBkk>>. Viitattu 11.1.2018. 00:30.

Clarke, James 2014. How to design better creatures [Verkkodokumentti] <<https://www.creativebloq.com/3d/how-design-better-creatures-41411337>>. Viitattu 25.3.2018.

Corriero, Mike 2011. The use of Silhouettes in Concept Design [Verkkodokumentti] <<http://characterdesignnotes.blogspot.fi/2011/03/use-of-silhouettes-in-concept-design.html>>. Viitattu 2.2.2018.

Fahs, Travis 2009. IGN Presents The History of Survival Horror [Verkkodokumentti] <<http://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror>>. Viitattu 20.3.2018.

Gorp, Trevor van, and Edie Adams 2012. Design for Emotion: Understanding Humans. New York: Elsevier Science.

Grip, Thomas 2014. Alien: Isolation and The Evolution of Horror Simulators [Verkkodokumentti] <https://www.gamasutra.com/blogs/ThomasGrip/20141015/227733/Alien_Isolation_and_The_Evolution_of_Horror_Simulators.php>. Viitattu 17.3.2018.

Janecic, Filip 2014. What makes things scary [Verkkodokumentti] <<https://the-mindofsteel.com/scary/>>. Viitattu 25.3.2018.

Jenova, Chen 2016. Designing Journey. Katsottavissa osoitteesta <<https://www.youtube.com/watch?v=UGCkVHSvjzM>>. Viitattu 15.3.2018. 03:42.

Keles, Ahmet Kamil 2017. How I scare people (Personal tips for creating horror games) [Verkkodokumentti] <https://www.gamasutra.com/blogs/Ahmet-KamilKeles/20170710/300978/How_I_scare_people_Personal_tips_for_creating_horror_games.php>. Viitattu 24.3.2018.

King, Stephen 1981. Danse Macabre. Pune: Everest House.

Landis, John 2011. Elokuvan hirviöt. Lontoo: Dorling Kindersley Ltd.

Larson, Ryan 2017 [Verkkodokumentti] <<http://www.the13thfloor.tv/2017/02/16/a-brief-history-of-horror-video-games/>>. Viitattu 27.3.2018.

Lovecraft, Howard Phillips 1925. Supernatural Horror in Literature. [Verkkodokumentti] <<http://www.hplovecraft.com/writings/quotes.aspx>>. Viitattu 3.4.2018.

Madigan, Jamie 2013. The Psychology of The Uncanny Valley [Verkkodokumentti] <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2013-05-01-the-psychology-of-the-uncanny-valley>>. Viitattu 13.3.2018.

McAloon, Alissa 2017. How Frictional pacified SOMA's monsters without sacrificing the scary [Verkkodokumentti] <https://www.gamasutra.com/view/news/310171/How_Frictional_pacified_SOMAs_monsters_without_sacrificing_the_scary.php>. Viitattu 22.3.2018.

Mitchell, Briar Lee 2012. Game Design Essentials. New Jersey: John Wiley & Sons.

Morin, Philippe 2015. Horror in the Making: How Red Barrels outlasted Outlast. [Verkkodokumentti] <https://www.gamasutra.com/view/news/234588/Horror_in_the_Making_How_Red_Barrels_outlasted_Outlast.php>. Viitattu 24.3.2018.

Newcombe, John 2013. The History of Horror: A Video Game Retrospective [Verkkodokumentti] <<https://www.gamereactor.eu/articles/97264/The+History+of+Horror+A+Video+Game+Retrospective/>>. Viitattu 12.3.2018.

Perron, Bernard 2009. The Survival Horror: The Extended Body Genre. Teoksessa Perron, Bernard (toim.): Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play- Jefferson, Pohjois-Carolina & Lontoo: McFarland & Company, Inc. 121–125

Pinchbeck, Dan 2009. Shock, Horror: First-Person Gaming, Horror, and the Art of Ludic Manipulation. Teoksessa Perron, Bernard (toim.): Horror video games: essays on the fusion of fear and play. Jefferson, Pohjois-Carolina & Lontoo: McFarland & Company, Inc. 79–85.

Pruett, Chris 2011. Ingredients of Horror: Two-Factor and Horror Game Design [Verkkodokumentti] <<http://horror.dreamdawn.com/?p=7979>>. Viitattu 23.3.2018.

Rouse, Richard 2009. Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games. Teoksessa Perron, Bernard (toim.): Horror video games: essays on the fusion of fear and play. Jefferson, Pohjois-Carolina & Lontoo: McFarland & Company, Inc. 15–25.

Rowan, Sam 2015. 11 Top tips for creating Fearsome Creatures [verkkodokumentti] <<https://www.creativeblog.com/character-design/pro-tips-creating-fearsome-creature-91517059>>. Viitattu 24.3.2018.

Schepelern, Peter 1986. Lajityyppikäsité ja kauhuelokuva. Teoksessa Kinisjärvi, Lukkarila, Ahonen, Kalleinen (toim.): Kun hirviöt heräävät: Kauhu ja taide. Oulu: Kustannusosakeyhtiö Pohjoinen. 8–30.

Tajerian, Maral 2012. Fight or Flight: The Neuroscience of Survival Horror [Verkkodokumentti] <https://www.gamasutra.com/view/feature/172168/fight_or_flight_the_neuroscience_.php>. Viitattu 29.3.2018.

Therrien, Carl 2009. Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games. Teoksessa Perron, Bernard (toim.): Horror video games: essays on the fusion of fear and play. Jefferson, Pohjois-Carolina & Lontoo: McFarland & Company, Inc. 33.

Tillman, Bryan 2011. Creative Character Design. Waltham & Oxford: Focal Press & Elsevier.

Wikipedia, Alone in the Dark (1992 video game). [Verkkodokumentti] <[https://en.wikipedia.org/wiki/Alone_in_the_Dark_\(1992_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Alone_in_the_Dark_(1992_video_game))>. Viitattu 30.3.2018.

Wilson, Karina 2001. Horror Film History: The Exorcist (1973). [Verkkodokumentti] <<http://www.horrorfilmhistory.com/index.php?pageID=1970s#exorcist>>. Viitattu 5.2.2018.

Kuvat:

1. Outlast, 2013. Kanada: Red Barrles. Verkkolinkki: <<https://www.destroytoid.com/grab-outlast-for-free-through-humble-right-now-462511.phtml>>. Ladattu 31.1.2018.
2. Frankensteinin kansikuva, 1831. Lontoo: Theodor von Holst. Verkkolinkki: <<http://www.bl.uk/learning/timeline/item126765.html>>. Ladattu 14.1.2018.
3. Puhemies, 1625. Utrecht: Gerard van Honthorst. Verkkolinkki: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Chiaroscuro>>. Ladattu 29.1.2018.
4. Until Dawn, 2015. Guildford: Supermassive Games. Verkkolinkki: <http://until-dawn.wikia.com/wiki/Until_Dawn>. Ladattu 22.3.2018.
5. Vampyr, 2018. Paris: Dontnod Entertainment. Verkkolinkki: <<https://www.vg247.com/2017/09/20/those-looking-forward-to-vampyr-will-have-to-wait-until-2018-to-sink-their-teeth-into-it/>>. Ladattu 24.2.2018.
6. Bioshock, 2007. Canberra: Irrational Games. Verkkolinkki: <http://bioshock.wikia.com/wiki/BioShock_Wiki>. Ladattu 25.2.2018.
7. Left 4 Dead, 2008. Bellevue: Valve Corporation. Verkkolinkki: <http://left4dead.wikia.com/wiki/The_Infected>. Ladattu 24.2.2018.
8. Dreadout, 2014. Bandung: Digital Happiness. Verkkolinkki: <http://dreadout.wikia.com/wiki/DreadOut_Wiki>. Ladattu 25.2.2018.
9. Lucius, 2012. Helsinki: Shiver Games. Verkkolinkki: <http://lucius.wikia.com/wiki/Lucius_Wagner>. Ladattu 27.2.2018.
10. Prey, 2017. Austin & Lyon: Arcane Studios. Verkkolinkki: <http://prey.wikia.com/wiki/Prey_Wiki>. Ladattu 27.2.2018.
11. Evil Within 2, 2017. Tokio: Tango Gameworks. Verkkolinkki: <http://theevilwithin.wikia.com/wiki/Stefano_Valentini>. Ladattu 24.2.2018.
12. Evil Within, 2015. Tokio: Tango Gameworks. Verkkolinkki: <[http://vsbattles.wikia.com/wiki/Sebastian_Castellanos_\(The_Evil_Within\)](http://vsbattles.wikia.com/wiki/Sebastian_Castellanos_(The_Evil_Within))>. Verkkolinkki: <<http://theevilwithin.wikia.com/wiki/Ruvik>>. Ladattu 31.1.2018.
13. Silent Hill: Homecoming, 2008. Irvine: Double Helix Games. Verkkolinkki: <<http://silenthill.wikia.com/wiki/File:Mayan-pyramid-head.jpg>>. Ladattu 31.1.2018.
14. Aladdin, 1992. Burbank: Disney. Verkkolinkki: <<http://mazwheel.blogspot.fi/2011/07/power-of-silhouette.html>>. Ladattu 2.2.2018.
15. Team Fortress 2, 2007. Bellevue: Valve Corporation. Verkkolinkki: <<https://forum.eternalcrusade.com/threads/take-a-hint-from-team-fortress-2-design.6846/>>. Ladattu 2.2.2018.
16. It looks like I'm the queen (ice gown), 2014. San Francisco: Claire Hummel. Verkkolinkki: <<https://shoomlah.deviantart.com/art/It-looks-like-I-m-the-queen-ice-gown-449162278>>. Frozen, 2013. Burbank: Disney. Verkkodokumentti: <http://disney-frozen.wikia.com/wiki/Elsa_the_Snow_Queen>. Ladattu 7.2.2018.
17. Batman, 1939. New York: DC Comics. Verkkolinkki: <<https://www.lego.com/fi-fi/dccomicssuperheroes/games/batman-game-41737f39a61649c48e796268da665115>>. Verkkolinkki: <<https://wccftech.com/batman-return-to-arkham/>>. Ladattu 14.2.2018.

18. Tillman, Bryan 2011. Creative Character Design. Waltham & Oxford: Focal Press & Elsevier. s. 115. Uudelleenluotu 14.2.2018.
19. Batman, 1939. New York: DC Comics. Verkkolinkki: <[http://dc.wikia.com/wiki/Batman_\(Bruce_Wayne\)](http://dc.wikia.com/wiki/Batman_(Bruce_Wayne))>. Ladattu 14.2.2018.
20. Outo laakso, 2018. Wikipedia. Verkkolinkki: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Outo_laakso>. Ladattu 13.3.2018.
21. Outlast, 2013. Kanada: Red Barrles. Verkkolinkki: <http://outlast.wikia.com/wiki/Outlast_Wiki>. Ladattu 13.3.2018.
22. Witcher 3, 2015. Varsova: CD Projekt RED. Verkkolinkki: <http://witcher.wikia.com/wiki/Witcher_Wiki>. Ladattu 25.3.2018.
23. Thief, 2014. Quebec: Eidos Montréal. Verkkodokumentti: <http://thiefgame.wikia.com/wiki/Thief_Wiki>. Ladattu 25.3.2018.
24. Daily mail, 2011. Lontoo: Bigpicturesphoto.com. Verkkodokumentti: <<http://bigpicturesphoto.com>>. Ladattu 1.4.2018.
25. Tekijän kuvitus
26. Tekijän kuvitus
27. Tekijän kuvitus
28. Tekijän kuvitus